10-94 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs



DM 19,50 · ÖS 140,- · SFR 19,50,-
LFR 475,- · HFL 24,-

PC PLAYER

plus CD-ROM



NEUE SPIELE, HARTE TESTS

PGA-Golf 486 • Alien Legacy • System Shock



LUST AUFS LAUFWERK

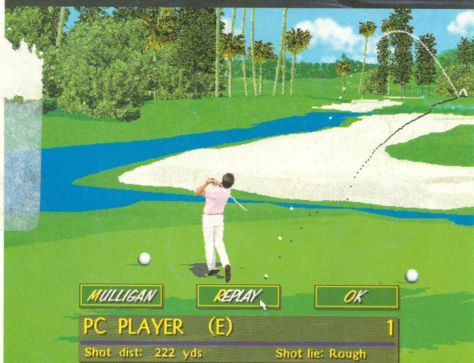
CD-ROM-Special: Tips, Tricks & Tuning

STRATEGIE VON MICROPROSE

★ Transport Tycoon
★ Ma of Magic

NACHH BLASTER

Wave -Vergleich: Wer klingt am besten?



JENSEITS DES TEMPOLIMITS

Die Top-Rennspiele Probefahrt mit NASCAR

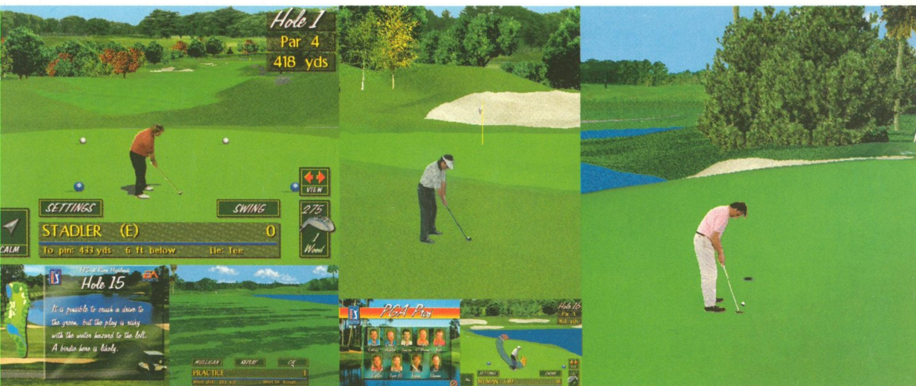
After Dark 3.0: Rückkehr der fliegenden Toaster • **Woodstock:** Musik-Kult auf CD-ROM
Spiele-Lösungen: Hoboken, Hanse, Heimdall 2 • **Zur Sache, Kanzler:** »Hurra Deutschland« im Test

Sag' doch einfach, wir spielen Golf.

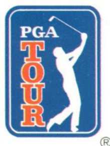
Nichts ist vergleichbar mit der Spannung und Aufregung, die PGA TOUR® Golf vermittelt. In der neuen PC-CD-Version jedoch, haben selbst Profis keine ruhige Minute mehr. Detaillierte, hochauflösende, fotorealistische 3D-Grafiken sind Garant dafür, daß Sie jeden Grashalm sehen und bald zum Rasenmäher greifen möchten.

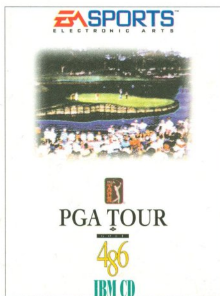
Full-Motion-Videos setzen Sie richtig ins Bild, wenn die PGA-TOUR®-Golfer die Schläger schwingen. Neun Golf-Profis stehen Ihnen im Programm mit all Ihrem Wissen hilfreich zur Seite. Animierte Videosequenzen zeigen den jeweiligen Kurs in der Übersicht, und eine der schnellsten Bildaufbau-Routinen sorgt für kürzeste Pausen zwischen den Schlägen. Wenn dann noch digitalisierte Kommentare und Interviews mit den echten Profis über die Boxen kommen, wird Ihr Wohnzimmer zum Golfplatz.

PGA TOUR® Golf 486 – Das Golfspiel mit dem professionellen Schlag.



Alle Abbildungen sind PC-Bildschirmfotos





if it's in the GAME, it's in the GAME™

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS



04. – 06. November 1994
Besuchen Sie uns: Halle 11.2, Stand C18/D19!



WAS IHR WOLLT

Willkommen zu unserer kleinen Oktoberrevolution: Mit der Ihnen vorliegenden Ausgabe 10/94 erscheinen erstmals zwei Varianten von PC Player. Neben der bewährten und bekannten Zeitschriftenform (zum ganz unauffällig angehobenen Preis von 7 Mark) gibt es jetzt auch eine 19,50 Mark teure Alternative namens »PC Player plus«. Jenseits des Umschlags ist der Inhalt absolut identisch; wozu also mehr Geld ausgeben? Ganz einfach: Auf dem Titelbild der Plus-Ausgabe klebt unübersehbar ein Täschchen, das ein gülden funkelndes CD-ROM birgt. Auf diesem Datenträger finden Sie über 600 MByte mit neuesten Schnupperversionen von Spielen, die teilweise noch gar nicht im Handel erhältlich sind.
Jeden Monat packen wir ab sofort eine solche CD voll mit Demos, Videoclips, Utilities und Update-Patches, mit denen man fehlerhafte Profispiele repariert. Dazu kommen exklusive Eigenproduktionen wie unsere Spiele-Datenbank »Daten Player«, der »Interaktive Spieletest« oder digitale Versionen des »Starkiller«-Comics.

Wir haben mit dieser Erweiterung der PC Player-Palette auf den großen Erfolg unserer Sonderheft-Reihe »CD Player« reagiert. Ermutigt von Ihren Zuschriften bieten wir jetzt jeden Monat ein CD-ROM an - im Paket mit einer dicken PC Player-Heftausgabe, in der alle wichtigen Neuheiten rund ums Home Entertainment getestet werden.

Bei dieser Entscheidung war es für uns ganz wichtig, daß niemand zum Kauf der teureren Plus-Ausgabe genötigt wird. Wer also kein CD-ROM will, bekommt weiterhin das preiswertere »Heft pur«. Sind damit alle glücklich und zufrieden? Lassen Sie's uns wissen! Gerade zum Thema PC Player plus sind wir sehr auf Lesermeinungen gespannt.
Unsere Anschrift: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Straße 46 a, 85586 Poing.

Viel Spaß mit unserer bis dato umfangreichsten Ausgabe (stramme 150 Seiten!) wünscht

Ihr PC-Player Team

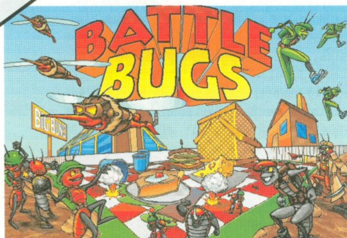


PC PLAYER

Wavetable-Boards befördern Ihren alten Soundblaster in neue musikalische Sphären. Unser ausführlicher Test startet auf Seite **106**



9
88
105
30
109



Das neue Dynamix-Denkspiel »Battle Bugs« ist ebenso niedlich wie motivierend **50**



Brumm, Brumm: Die aktuellen Fahrsimulationen im Vergleichstest. Dazu gibt's Detailinfos über »NASCAR Racing« **38**

Der »Flight Simulator«-Nachfolger von Microsoft kommt: Erste Bilder vom »Space Simulator« **16**

aktuell

SIERRAS NEUHEITEN-SHOW....8
Präsentation in Paris mit Space Quest 6, Phantasmagoria & Co.

TRANSPORT TYCOON..........10
Infrastruktur leicht gemacht mit Microprose

MASTER OF MAGIC...............12
Alles über das neue Strategiespiel der Macher von »Master of Orion«

GRUSELZEIT MIT TRILOBYTE...14
Die Schöpfer von »7th Guest« plaudern über neue Projekte

SPACE SIMULATOR................16
Vorschau auf den Weltraum-Flugsimulator von Microsoft

KURZMELDUNGEN................18
Rund ums PC-Entertainment

TERRY PRATCHETT.................20
Der »Discworld«-Autor im Interview

HITPARADEN..........................22
Aktuelle Spiele-Charts

STREITGESPRÄCH.................24
Ist das klassische Spieldesign vom Aussterben bedroht?

NASCAR RACING.................44
Angespielt: Der Nachfolger zu »Indy Car Racing«

software

WOODSTOCK.........................28
Multimedia-Aufbereitung des Hippie-Happenings

AFTER DARK 3.0...................30
Hunde, Toaster, rasende Ratten: Der neueste Bildschirmschoner im Test

CD-ROM-KURZTESTS............32
»David Bowie: Jump«, »Music Mega ROM« und »Urostsukidoji«

STERNENGUCKER..................34
Drei Astronomie-Programme im Vergleich

DIE BESTEN RENNSPIELE......38
Rasen ohne Reue mit dem PC

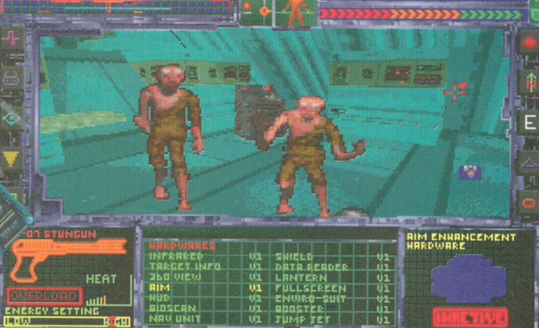
SHAREWARE-SPIELE............102
Neue Programme im Test

VIRTUAL GIRLFRIEND.........104
Bizarre Anwendung: Erfahrungen mit der simulierten Lebensgefährtin

hardware

WAVETABLE-BOARDS IM VERGLEICH...........................106
Klang-Aufrüstung für den Soundblaster

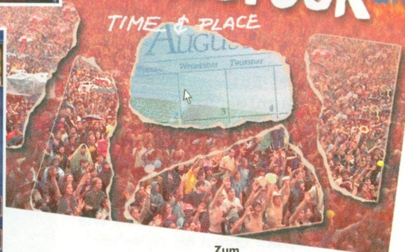
KEINE PANIK: CD-ROM-TRICKS..................116
Was Sie schon immer über Ihr Laufwerk wissen wollten



Das neue 3D-Spiel des »Underworld«-Programmierteams ist fertig: »System Shock« im Test! **56**



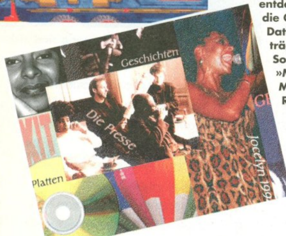
Echt stark: Der Bildschirmschoner-Hund beim neuen After Dark **30**



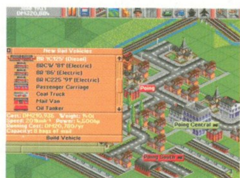
Zum Woodstock-Jubiläum hat Time-Warner das passende CD-ROM auf Lager **28**



»Starflight«-Designer Joe Yberras neues Werk »Alien Legacy« ab Seite **62**



Die Plattenfirmen entdecken die CD als Datenträger: Sonys »Music Mega ROM« im Test **32**



Ausführliche Infos über die neuen Microprose-Strategiespiele »Transport Tycoon« und »Master of Magic« **10**

tips & tricks

EINLEITUNG 123
DER CLOU 127
FIFA SOCCER 127
HANSE – DIE EXPEDITION 131
HEIMDALL 2 124
SUBWAR 2050 127
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN 132
TIE-FIGHTER 127
WRATH OF THE GODS 128
TECHNIK-TREFF 138

rubriken

EDITORIAL 5
IMPRESSUM 22
CD-ROM-INHALT 26
REFERENZSPIELE 46
PC PLAYER UNPLUGGED 101
STARKILLER 142
LESERBRIEFE 143
VORSCHAU 147
FINALE 148

spiele-tests

ALIEN LEGACY 62
BATTLE BUGS 50
CLOCKWIZER 54
HEIMDALL 2 68
HURRA DEUTSCHLAND 66
ISHAR 3 84
LODE RUNNER 74
MANCHESTER UNITED LEAGUE CHAMPIONS 72
PLANET FOOTBALL 70
SYSTEM SHOCK 56
WORLD WAR II 60
ZOOL 2 98
STARFLIGHT (Hall of Fame) 100

spiele-tests cd-rom

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE 82
EPIC PINBALL 78
FALCON GOLD 87
INHERIT THE EARTH 95
INTERNATIONAL TENNIS OPEN 92
NEURODANCER 94
PGA TOUR GOLF 486 88
PINBALL DREAMS DELUXE 80
SUBWAR 2050 86
THE HIDDEN BELOW 96

Neues von Sierra und Coktel Vision

Roberta lässt gruseln

Beeindruckende drei Millionen Dollar kostet die CD-ROM-Entwicklung von »Phantasmagoria«. Das Grusel-Adventure von Sierra soll durch innovative Sound- und Grafik-Techniken neue Maßstäbe setzen. Bei einer Präsentation in Paris gab es auch andere Neuheiten wie »Space Quest 6« zu sehen.



Einige Szenen von Phantasmagoria sind nichts für schwache Nerven

Richtig gegruselt haben wir uns bei PC-Spielen eigentlich nur, wenn die Grafik noch schlechter als das Spielkonzept war. Möglicherweise hat »Phantasmagoria«, der neue CD-ROM-Bolzen von Sierra, das Zeug zu einem echten Horror-Abenteuer. Roberta Williams, die Mutter der »King's Quest«-Saga, arbeitet seit zwei Jahren an dem Projekt, dessen Fortschritte Sierra Anfang August in Paris der Presse vorführte. Schon die Daten beeindrucken: Rund drei Million Dollar hat man in das Spiel investiert, 20 Stunden Videos wurden nach einem über 400-seitigen Drehbuch gefilmt und voraussichtlich machen sich die gesammelten Gigabytes auf vier CD-ROMs breit.

Zu sehen war bei der Pressevorführung ein beeindruckender Videofilm, der mit einem düsteren, an den Film »Omen« angelehnten Soundtrack und butterweichen Kamerafahrten durch schaurige Gemäuer überzeugte. Die rund 20 Schauspieler standen eineinhalb Monate lang in einem eigens von Sierra gekauften Studio vor der Kamera und werden mit Hilfe der Blue-Box-Technik in die Computergrafik aus Silicon-Graphics-Rechnern kopiert – natürlich alles in Super-VGA.

Trotzdem soll sich der Spieler frei bewegen können, also nicht nur auf vorgegebenen Bahnen.

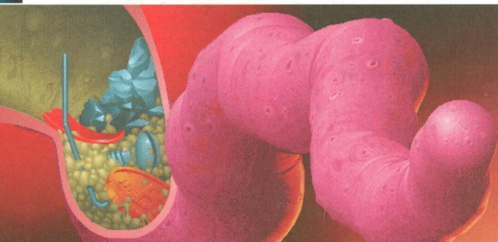
Sicher ist Phantasmagoria nichts für schwache Gemüter: die Horrorstory sieht Schockelemente wie »Gabeln in der Kehle« und ähnliches vor. Das Spiel dreht sich um ein junges Paar, das in das alte Haus eines lange verstorbenen Illusionisten zieht. Irgendetwas Böses schlummerte jedoch darin, bis es vom Einzug der beiden geweckt wird und Don, den Mann der Hauptperson Adrienne, in einen gefährlichen Zombie verwandelt. Der Spieler steuert nun die Frau auf der Suche nach dem einzigen lebenden Zeugen, der weiß, was in dem Haus Unheimliches vor sich geht. Ob das eigentliche Spiel mit Story, Grafik und Sound mithalten kann, werden wir wahrscheinlich bis Ende Dezember wissen. Dann soll Phantasmagoria sogar komplett deutsch synchronisiert veröffentlicht werden.

Roger Wilco kehrt zurück

Ein weiteres heißes Eisen hat Sierra mit dem 6. Teil der Space-Quest-Abenteuer um Blondschopf Roger Wilco im Feuer. Der gute Roger wird diesmal zum Putzmann degradiert und muß diverse verrückte Abenteuer bestehen – unter anderen im Körper einer Frau. Zahlreiche Anspielungen auf Filme wie »Blade Runner« und »Die fantastische Reise« sorgen für den typischen Humor. Mit von der Partie ist diesmal auch Programmierer Josh Mundell, der bereits an »Freddy Pharkas« beteiligt war.



Last Dynasty ist ein Action-Adventure im Stil von Inca, nur mit Science-Fiction-Handlung und komplett in Super-VGA



Roger Wilco steht in Space Quest 6 vor neuen Problemen, diesmal komplett in Super-VGA



Wo hat Coktel Vision bloß die Typen für »Lost in Town« aufgetrieben?



Die Schauspieler werden bei »Phantasmagoria« per Blue Box in den gerenderten Hintergrund kopiert

»Last Dynasty« macht mit tollen Videos Appetit auf das Spiel

Zu sehen war nur das künstlerisch wertvolle Intro, bei dem sich die Unterhose von Roger Wilco in ein Raumschiff verwandelt. Das Spiel erscheint auf CD mit durchgehenden Super-VGA-Grafiken und Sprachausgabe, die ebenfalls in Deutsch synchronisiert werden soll. Eingefleischte Disketten-Jünger können aufatmen: Eine VGA-Floppy-Version ist geplant, die aber nicht vor Februar 1995 erscheinen soll.

Coktel-Cocktail

Coktel Vision, Sierras französische Partnerfirma, präsentierte ebenfalls einige neue Projekte. Am auffälligsten war der zweite Teil des Grafikadventures »Lost in Time« mit dem enorm einfallsreichen Namen »Lost in Town«. Bis auf die Icons zum Bedienen und das Inventar wird auf Computergrafik verzichtet und alles per Videosequenz von CD-ROM gezeigt.

Das ganze erinnert an eine Art französische Version von »Inspektor Zebok«, doch soll die Handlung wesentlich ernster und härter sein. Immerhin engagierte Coktel Vision einen professionellen Drehbuchschreiber, um die Szenen möglichst gut einzufangen. Der interaktive Film, der aber durchaus als Adventure konzipiert ist, wie die Designerin immer wieder beteuerte, soll bis Jahresende mit deutscher Sprache erscheinen. Von den Puzzles oder dem Bedienungs-Interface war noch nichts zu sehen, nur die Videosequenzen wurden abgespielt.

Im Stil von Spielen wie »Inca« ist das Action-Adventure »Last Dynasty« gehalten. Für dieses Projekt wurde der Kino-Regisseur Sylvain Schmid angeheuert. Das ganze Spiel ist in Super-VGA gehalten, die Weltraumszenen mit sich bekämpfenden Raumschiffen waren schon recht flott und die animierten Computerfilme sahen sehr gut aus. Die Schauspieler werden wieder per Blue Box in die gerenderten Hintergründe eingefügt. Auch Last Dynasty wird erst gegen Jahresende starten können – nur auf CD-ROM, dafür aber ebenfalls mit deutscher Sprachausgabe.

Der inoffizielle vierte Teil der »Goblins«-Reihe von Coktel Vision wird den ominösen Titel »Woodruff and the Schnibble of Azimuth« tragen. Zur Erklärung: Woodruff ist der Held des Spiels und in bester Goblins-Manier gehalten. Er wandert durch die Super-VGA-Endzeit und sucht den/das »Schnibble«, der/das alles Gute und wichtige enthält – so genau wußte das auch bei Coktel niemand. Dr. Azimuth ist der Adoptiv-Vater von Woodruff, den der Spieler suchen muß. Während bei den alten Goblins-Spielen mehrere Hauptpersonen zu steuern waren, kann Woodruff seine Gestalt und seinen Geist verändern. Mal ist er erwachsen, mal ein kleines Kind. Erscheinen soll Woodruff bis Dezember auf CD.

Wenig Neues hatte die Sierra-Tochterfirma Dynamix zu berichten. Neben den bereits auf diversen Messen vorgestellten Spielen »Battledrome«, »Earthsiege«, »Front Page Sports Football«, »Football Pro« wurde noch »Incredible Machine 2« mit 150 neuen Levels vorgestellt. Die Tests der brandneuen Spiele »Alien Legacy«, »Lode Runner« und »Battle Bugs« finden Sie bereits in dieser Ausgabe von PC Player.

Das lang erwartete U-Boot-Spektakel »Aces of the Deep« soll im Herbst endlich auftauchen. Grund für die Verzögerung: Mitarbeiter von Dynamix waren die letzten Wochen durch Deutschland gereist und hatten deutsche U-Boot-Kapitäne aus dem Zweiten Weltkrieg vor Kamera und Mikrofon gezerrt, um dem Spiel mehr Authenzität zu verleihen. **(fs)**

AUF DEM CD-ROM

...von PC Player plus 10/94 finden Sie weitere Bilder von »Phantasmagoria«, »Space Quest 6«, »Woodruff«, »King's Quest 7« sowie »Battledrome« unter der Rubrik »Previews«.

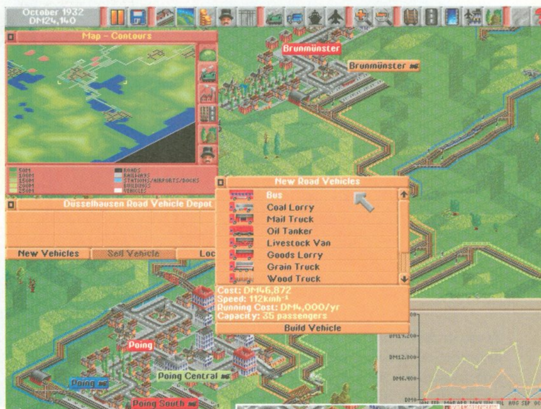
PHANTASMAGORIA OPENING MOVIE

Ein Ausschnitt aus dem 400seitigen Drehbuch von Phantasmagoria

STADT, LAND, FLUSS

»Transport Tycoon« von Microprose

Eine Mischung aus »Railroad Tycoon« und »SimCity 2000« gefällig? Zum Jahresende will Microprose alle Liebhaber von Wirtschafts-Strategiespielen mit einer neuen Infrastruktur-Orgie fröhlich stimmen.



Alle Macht den Brummis: Wir leisten uns noch ein(en) Laster...



Das Heben und Senken des Geländes ist kein billiger Spaß, aber manchmal kaum zu vermeiden, wenn neue Schienen und Straßen gebaut werden sollen

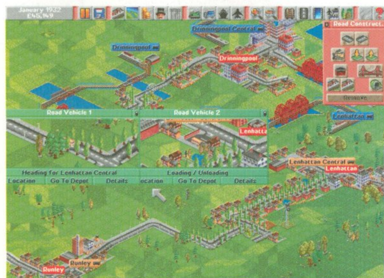
Aktuell

Nachdem Microprose in den letzten Monaten die Strategie-Fans lediglich mit »UFO« bedacht hatte, stehen fürs Herbstgeschäft reihenweise neue Aufbau- und Planspielchen an. Neben dem in dieser Ausgabe vorgestellten »Master of Magic« und Sid Meiers »Colonization« (siehe PC Player 9/94) wird es ein drittes Programm in dieser Sparte geben. Im November soll mit »Transport Tycoon« eine Art Infrastruktur-Simulation erscheinen.

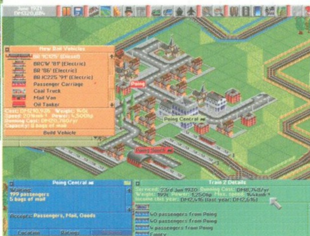
Die Namensähnlichkeit zum Klassiker »Railroad Tycoon« ist sicher beabsichtigt, allerdings stammt die Neuheit von einem englischen Programmierteam und nicht von Sid Meier. Wie beim Vorbild verdienen Sie Ihre Brötchen damit, daß im Laufe der Jahrzehnte immer bessere Verkehrsverbindungen zwischen wachsenden Städten gebaut werden. Drei Computergegner wetteifern mit Ihnen um die besten Aufträge. Neben Eisenbahnen setzt man auch Lastwagen, Schiffe und Flugzeuge ein. Genaue Statistiken informieren über die Rentabilität der Linien und die Güterbedürfnisse der einzelnen Orte. Sperrt sich die garstige Natur mit Hügeln und Seen gegen Ihre Betonierungspläne, hebt oder senkt man in »Populous«-Manier das Erdreich, baut eine Brücke oder buddelt teure Tunnels.

Die Grafik hat nicht viel mit der flachen Landkartenansicht von Railroad Tycoon zu tun. In erlesenem Super-VGA-Gewand präsentiert sich die Spielwelt perspektivisch. Die isometrische 3D-Karte läßt sich in drei Zoom-Stufen betrachten. Damit das Gewusel der Verkehrswege halbwegs übersichtlich bleibt, sind die Bahnhöfe, Depots, Straßen oder Schienen mit der Farbe jener Firma umrandet, die sie gebaut hat. Alle Routen und Fahrpläne lassen sich jederzeit kontrollieren (»Wie ausgelastet ist mein Fuhrpark?«) und editieren. Da die Stadträte der von Ihnen umworbenen Gemeinden allmählich auch auf die Umwelt achten, dürfen Sie zudem Bäumchen pflanzen – bis die zur stattlichen Größe herangewachsen sind, vergehen allerdings einige Spieljahre.

Transport Tycoon wendet sich eindeutig an die zahlreichen Fans von Railroad und Maxis' Nr. 1-Hit SimCity 2000. Was aus dem vielversprechenden Konzept wird, werden wir erst im November sehen. Dann will Microprose zur Veröffentlichung schreiten und seinem Strategiespiel neben deutschen Bildschirmtexten auch einen 2-Spieler-Modus via Modem verpassen. **(hl)**



In kleinen Windows ist animiert zu sehen, wo die einzelnen Mitglieder unseres Fuhrparks gerade herumflitzen



Poing wird bereits von diversen Eisenbahnenlinien angesteuert. Analysieren Sie erst einmal, welche Transportbedürfnisse diese aufblühende Metropole überhaupt noch hat.

Heiß auf Eis!

NHL® Hockey'95, das schnellste Sportspiel auf Eis, wird jetzt in der PC-CD Version noch rasanter. Machen Sie sich bereit für die umfangreichste und coolste Eishockey-Simluation, die je auf Ihrem PC erschienen ist. Da saust der Puck und zittert der Torwart, wenn wieder ein gepfefferter Slapshot auf den Kasten zufliegt. Wehe dem, der zwischen die stockschwingenden Angreifer gerät, die mit Schnellzug-Geschwindigkeit übers Eis flitzen.

NHL® Hockey'95 ist aufgemacht wie eine gute Fernsehübertragung und zeigt originale Videoclips der NHL®-Action sowie der NHLPA™-Spieler. Die Info-Screens erscheinen alle in detailreicher Hires-Grafik dank SVGA. Alle Spieler, alle Teams, die komplette Saison und die bekannten Funktionen von NHL® machen diese Simulation zu einem Muß für Sportspiel-Fans.

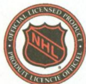
Sie wollen heiße Action - wir servieren sie eisgekühlt.

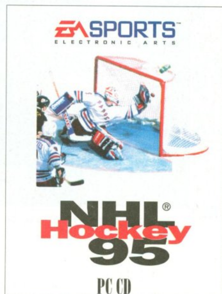


Alle Abbildungen sind PC-Bildschirmfotos

Zusammengesetzt aus mehreren Bildschirmfotos.







if it's in the GAME, it's in the GAME™



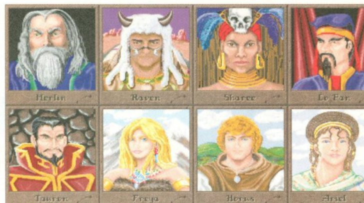
04. – 06. November 1994
Besuchen Sie uns: Halle 11.2, Stand C18/D19!

Weitere Informationen über NHL® Hockey'95 erhalten Sie bei Electronic Arts, Postfach 1553, 33245 Gütersloh, Tel. 05241/24307 •

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS

Preview: »Master of Magic«

Zaubern statt Zaudern



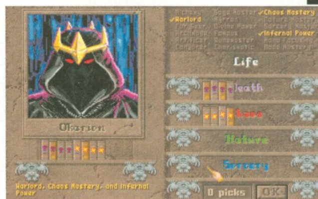
Es sieht aus wie »Civilization«, hat mit Zauberei zu tun und kommt von den »Master of Orion«-Designern. Mit »Master of Magic« hält Microprose einen direkten Konkurrenten für sein ebenfalls in der Endfertigung befindliches »Colonization« bereit.

Das 1993 erschienene »Master of Orion« war ein Geheimtip für Strategiefreunde: Einfache Bedienung, viele Optionen und vor allem ungewöhnlich starke Computergegner mit »intelligentem« Verhalten sorgten für viel Langzeitmotivation. Der Nachfolger »Master of Magic« scheint auf den ersten Blick wenig mit dem Vorgänger gemein zu haben. Viel eher erinnert es an das in der letzten Ausgabe vorab besprochene Colonization von Sid Meier. Der Verdacht, daß Microprose hier mit dem an Civilization angelehnten Spielsystem ein drittes Mal absahnen will, verflüchtigt sich jedoch schnell: Master of Magic ist ein eigenständiges Programm, das an Komplexität Sid Meiers neues Werk sogar übertreffen könnte – ohne deshalb in der Bedienung komplizierter zu sein.

Das Geschehen dreht sich um die Vorherrschaft in der Fantasywelt »Arcanus«. Zu Beginn wählen Sie den Schwierigkeitsgrad, die Anzahl der Computergegner (maximal 4), die Größe der Karte und die Stärke der Magie. Dann entscheiden Sie sich für einen von 14 vorgefertigten Zauberern oder erschaffen einen neuen. Hierzu steht eine bestimmte Anzahl von Punkten zur Verfügung, die man auf Spezialfertigkeiten, Magiearten und zusätzliche Zaubersprüche verteilt. Spezialfertigkeiten sind z.B. Alchemie, Runenmeisterschaft, göttliche Kraft und Charisma. Viele Fertigkeiten stellen bestimmte Anforderungen an die Kenntnisse des Zauberers in den fünf Magiearten Leben, Tod, Chaos, Natur und Sprücheweben.

Die anfangs kontrollierte Stadt liegt inmitten einer Karte im Civilization-Stil. Nur die unmittelbare Umgebung ist bekannt, der Rest muß im Laufe des Spiels erkundet werden. Auf der Karte sind Städte, Türme, Flüsse, Straßen, Eisenvorkommen, etc. zu erkennen. In der Stadt wohnen Ihre in Bauern und Handwerker unterteilten Untertanen. Als Völker stehen beispielsweise Orks, Barbaren, Hochländer und Echsenmenschen zur Verfügung. Die verschiedenen Rassen unterscheiden sich unter anderem dadurch, zu welchen Kampfeinheiten sie sich ausbilden lassen. Das hängt aber auch von einem zweiten Faktor ab: den vorhandenen Gebäuden. So sind zum Rekrutieren von Kavalleristen Stallungen nötig und Bogenschützen lassen sich erst aufstellen, wenn die Stadt ein Sägewerk besitzt.

In gewohnter Manier wird für jede Siedlung die Produktion von Infrastruktur und Einheiten festgelegt: Märkte, Waffenschmieden, Siedler und viele andere »Bauten« stehen zur Auswahl und benötigen unterschiedlich viel Zeit bis zu ihrer Fertigstellung. Wie beim Vorbild Civilization läßt sich der Bau einer Einheit für viel Gold beschleunigen. Insgesamt gibt es 16 verschiedene Rassen, über 200 Truppentypen und Monster, 210 Zaubersprüche, 55 Spezialfähigkeiten und 35 Heldenklassen.



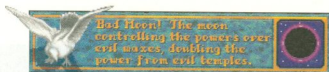
Okarion steht auf Todes- und Chaosmagie



Die Karte erinnert stark an Civilization

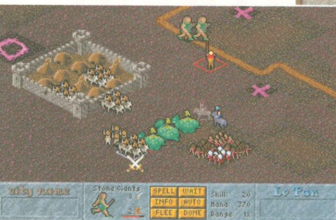


Diese 14 Magier stehen zur Auswahl. Es läßt sich aber auch ein Wunschzauberer zusammenbasteln.





In der Stadtübersicht wird die Bevölkerung aufgeteilt. Außerdem sind alle errichteten Gebäude sowie die momentane Produktion zu sehen.



Beim Kampf verschieben Sie rundenweise Ihre Truppen



Ein Held bietet seine Dienste an – für teures Geld, versteht sich

Natürlich spielt die Zauberei bei Master of Magic eine tragende Rolle: Sprüche können im Kampf eingesetzt werden, zur Erschaffung eines »Hilfsmonsters«, zum Schutz einer Stadt oder zur großflächigen Manipulation ganzer Landstriche. Neue Sprüche werden erforscht; außerdem lassen sich Manapunkte in Gold umwandeln und umgekehrt. Ein spezieller Zauberspruch erlaubt es sogar, eigene magische Gegenstände zu erschaffen. 80 verschiedene »Kräfte« stehen dabei zur Auswahl.

Nicht nur Sie in Ihrer Eigenschaft als Obermagier können zaubern, sondern auch bestimmte Truppentypen und viele der sich Ihnen von Zeit zu Zeit anbietenden Helden. Sowohl Kampftruppen wie auch Helden verfügen über vier Grundwerte: Lebensenergie, Angriffs- und Verteidigungswert, sowie Widerstandskraft gegen feindliche Magie. Die Besonderheit bei Helden ist, daß deren Fähigkeiten durch magische Gegenstände wie Schilde oder Zauberstäbe gesteigert werden können. Diese werden einerseits in von Monstern befreiten Ruinen und eroberten Städten gefunden, andererseits bei sporadisch vorbeischauenden Händlern gekauft.

Die anfängliche Stadt genügt Ihnen als expansionistisch veranlagtem Obermagier natürlich nicht. Durch Siedler-Einheiten lassen sich entweder auf friedliche Weise neue Stützpunkte gründen, oder aber mit Waffengewalt fremde Städte einnehmen. Egal, ob diese von neutralen Herrschern oder einem der Computergegner kontrolliert werden: Kampflos wird sich Ihnen niemand ergeben.

Wie bei Master of Orion werden alle Kämpfe taktisch ausgefochten. Auch die Automatik-Funktion ist beibehalten worden, welche Ihnen die Steuerung bei Standardauseinandersetzungen abnimmt. Sie sehen das terrainabhängige Schlachtfeld von schräg oben. Alle Truppen stapfen rundenweise umher, lassen Zaubersprüche los, schießen mit Fernwaffen oder prügeln sich Mann gegen Mann (bzw. Phantom gegen Kampfschildkröte). Der Computer stellt einen würdigen Gegner dar; z.B. mißachten unterlegene Feindtruppen Ihre normalen Soldaten und stürzen sich bevorzugt auf die Helden. Sie können jederzeit versuchen, sich aus der Schlacht zurückzuziehen. Dadurch ist es möglich, zunächst mal einen Erkundungsangriff zu führen, um die Stärke der gegnerischen Garnison herauszufinden.

Beim Sieg fällt Ihnen die Stadt sowie sonstige Beute zu. Ihre Truppen gewinnen an Erfahrung, was sie in zukünftigen Schlachten gefährlicher macht. Wunden, die Ihre tapferen Männchen davongetragen haben, heilen mit der Zeit oder blitzartig nach Anwendung eines Heilzaubers. Durch das Kampfsystem sind sowohl einzelne »Quests« möglich, bei denen ein einzelner Held auf garstige Monster trifft, als auch große Fantasy-Schlachten um Städte oder Gebiete.

Master of Magic macht in der uns vorliegenden, bereits spielbaren Beta-Version einen ebenso komplexen wie durchdachten Eindruck. Es gibt immens viele Details wie z.B. Spezialfähigkeiten der Helden oder verschiedene Icons für jeden Truppentyp, abhängig von dessen Rassenzugehörigkeit.

Besondere Ereignisse bringen zusätzlich Abwechslung in das Spielgeschehen. Seuchen raffen Ihre Bevölkerung dahin, Meteore zerstören Gebäude, Städte rebellieren und Planeten-Konjunktionen stärken zeitweilig bestimmte Magiearten. Trotz aller Finessen ist die Bedienung verständlich und einfach gehalten.

Wer jetzt hechelnd nach seinem Geldbeutel greift, muß sich noch ein wenig gedulden: Laut Microprose ist mit dem Erscheinen des Programms erst im Oktober zu rechnen. Da die Preview-Version einen weitgehend fertigen Eindruck macht (im wesentlichen fehlen Musik und Soundeffekte, einige Einheiten-Icons sowie die Beschreibungen zu den meisten Zaubersprüchen und Gebäuden), darf man auf das endgültige Produkt gespannt sein. Wenn sich zudem der Computergegner auch außerhalb der Kämpfe als ähnlich stark wie bei Master of Orion erweist, könnte sich das Programm als das vorläufige Nonplusultra für alle Fantasy-begeisterten Strategiespieler entpuppen. (la)

MAGIC-FACTS

Hersteller:	**Microprose**
Programmierteam:	**Simtex Software**
Genre:	**Strategiespiel mit Taktikeinschlag**
Erscheinungsdatum:	**Voraussichtlich Oktober '94**
Deutsche Version:	**Soll parallel mit der englischen Fassung erscheinen**
ca.-Preis:	**DM 140,-**
Zusammenfassung:	**Schamloser, aber funktionierender Abkupfer-Mix aus Civilization und Master of Orion, gewürzt mit einer Prise Rollenspiel und viel Magie.**

WEM DIE STUNDE SCHLÄGT

Ein Vorbild für das Stauff-Mansion? Nein, in diesem edlen Gebäude sind die neuen Büros von Trilobyte untergebracht

Auf »7th Guest« folgt »11th Hour«: Beim Besuch des Programmierteams Trilobyte wurde uns auch ein Ausblick auf die nächsten CD-ROM-Spektakel der Amerikaner gewährt.



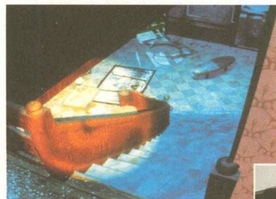
Schnurr: Trilobyte-Boß und Programmierer Graeme Devine mit der Büro-Katze

Eineinhalb Jahre nach Veröffentlichung von »The 7th Guest« arbeitet die Programmiercrew von Trilobyte fieberhaft an der Fertigstellung des Nachfolgers »11th Hour«. The 7th Guest war das erste CD-ROM Spiel, das auf beeindruckende Weise die technischen Fähigkeiten dieses neuen Mediums demonstrieren konnte. 11th Hour soll aber kein billiger Abklatsch werden; stattdessen wurde an Grafikroutinen, Story-Umfang und Design gefeilt, um ein möglichst realistisches Spielerlebnis zu ermöglichen. Während eines Besuchs bei Trilobyte, die erst vor kurzem in ein unter Denkmalschutz stehendes Schulgebäude in Medford/Oregon umgezogen sind, hatten wir Gelegenheit, uns über den letzten Stand der Dinge und zukünftige Projekte zu informieren.

The 11th Hour

Die Story ist diesmal eher eine Art Psychothriller, keine Horrorstory wie bei 7th Guest. Sie als Reporter Carl Denning suchen die Produzentin Robin Morales, die auf der Suche nach einer Story für ihre TV Serie »Crimes Unsolved« einer Reihe von Morden in der Umgebung des Stauff-Hauses nachgeht und dabei spurlos verschwindet.

Videos und Puzzles werden nahtloser integriert sein als im ersten Teil, bei dem ein gelöstes Rätsel meistens einen Raum öffnete. Dann gab's ein Video und wenn man den Raum erneut betrat, sah man es nochmal und wußte nicht so recht, warum. Das hat sich geändert: Alle Räume sind offen, man muß sich den Zugang nicht erst erpuzzeln. Stattdessen hilft das Lösen von Rätseln dem Spieler, bei einer Schatzsuche weiterzukommen, die jetzt im Mittelpunkt des Geschehens steht. Neben Szenen im Innern des Hauses spielt ein großer Teil der Videoclips auch im Freien oder anderen Gebäuden. Diesmal kann der Spieler auch sterben, wenn er eine falsche Entscheidung trifft.



The 11th Hour nähert sich endlich der Fertigstellung



James Yokota, Product Manager: »22 Personen arbeiten im Schnitt 65 Stunden pro Woche an 11th Hour«

Zu technischen Verbesserungen gab uns James Yokota Auskunft, der Product Manager für 11th Hour. Wurde die Grafik beim Vorgänger mit 12 fps (»frames per second«, Bildern pro Sekunde) bzw. 15 fps für die Videos abgespielt, so läuft jetzt alles mit 30 fps ab. »Diese Qualität erreicht man auf einem 486-DX mit Doublespeed-CD-ROM und einer Local-Bus-Videokarte. Die dafür notwendigen Grafiktools sind alle von Trilobyte-Chef Graeme Devine geschrieben worden,« erklärt James. Das nervige in-die-Bücherei-laufen, wenn man einen Tip zur Lösung eines Puzzles brauchte, wurde abgeschafft. »Dafür hat man jetzt einen Taschencomputer dabei, mit dem man zudem laden, speichern und die Karte anschauen kann.« Auch das Speichern in der Mitte eines Puzzles soll ins Spiel eingebaut werden.

Der insgesamt benötigte Speicherplatz auf der Festplatte wird ca. 3 MByte betragen, »und nicht 33 MByte – ich kaufe mir doch eine CD, um weniger Platz auf der Platte zu belegen,« meint James. Ausgeliefert werden soll 11th Hour auf 3 CDs: zwei für das Spiel, die dritte mit dem Soundtrack und einem »The Making of 11th Hour«-Video. »Mit der Technik von 7th Guest hätten wir 4 oder 5 CDs gebraucht, aber die Datenkompressions-Routinen für Videos und 3D-Grafiken sind von Graeme erheblich verbessert worden. Wenn man das Spiel beendet hat, gibt es die Option, alle Videoclips am Stück anzusehen. Dieser Film ist dann ca. 70 Minuten lang.«

Trotz kleiner Widrigkeiten soll das Erscheinungsdatum Ende November eingehalten werden: »22 Personen arbeiten im Schnitt 65 Stunden pro Woche an 11th Hour. Wir haben im Februar '93 mit einem kleineren Team angefangen, aber im Laufe der Entwick-


Streng geheim: Erste Papierskizzen für zukünftige Spielprojekte

lung mehr und mehr Leute dafür eingestellt. Jetzt kann ich sogar wieder ein wenig schlafen, nachdem ich zuletzt 100 Stunden die Woche mit 11th Hour beschäftigt war,« lacht James.

Eine deutsche Version ist wahrscheinlich: »Wir haben allerdings herausgefunden, daß die Ton- und Musikspuren des Videos zusammen auf eine Spur abgemischt worden sind, die müssen erst noch mal getrennt aufgenommen werden.«

Graeme Devine, haarklein

Im Büro nebenan hütet Trilobyte's Mitbegründer Graeme Devine seine Sammlung zahlreicher »Star Trek«-Objekte. Favorit: die sprechenden Butterbrot-Boxen (»There goes the profit!«). In seiner Eigenschaft als Programmierer von The 7th Guest und Autor der Grafik-Toolkits für 11th Hour stand Graeme in einer Pressekonferenz Rede und Antwort:

11th Hour: »Wir dachten, 11th Hour würde einfach der schnelle Nachfolger für 7th Guest werden. Uns wurde aber bald klar, daß wir das Gameplay und die Story erheblich verbessern sollten. Gegenüber 11th Hour sieht The 7th Guest eher wie ein »Prequel« aus. 11th Hour ist das Spiel, das The 7th Guest ursprünglich werden sollte. Natürlich ist es ähnlich linear wie The 7th Guest, aber Gelegenheitsspieler wie meine Frau oder meine Mutter würden das als ausreichend interaktiv ansehen.

Puzzles: »Gegenüber 21 Puzzles in 7th Guest haben wir jetzt 46 Puzzles in 11th Hour. Der Puzzletyp wird sich nicht wesentlich von denen in 7th Guest unterscheiden, da wir ein sehr breites Publikum damit angesprochen haben. Wir versuchen, Spiele für die ganze Familie herauszubringen und haben eine Menge Post von Ehepaaren und älteren Leuten bekommen, die uns geschrieben haben, wie sehr ihnen The 7th Guest gefallen hat. Einer unserer Tester für The 7th Guest war 70 Jahre alt und hat sich danach sofort einen Computer gekauft. Er hatte keine Ahnung, daß solche Spiele existieren.

Wir wollen daher mit 11th Hour die gleiche Zielgruppe ansprechen, werden aber sicherlich auch Titel herausbringen, die mehr für den versierten Adventurespieler interessant sind.«

Das berüchtigte Büchsenpuzzle: »Du wärst erstaunt, wenn Du wüßtest, wieviele Spieler es tatsächlich gelöst haben. Manche haben sogar eigene Computerprogramme geschrieben, um es zu lösen. Zum Mikroskop-Puzzle haben wir weitaus mehr Briefe bekommen...«

Interaktivität: »Ich mache mir keine Sorgen, ein Publikum für meine Programme zu finden. Wenn ein Produkt gut ist, findet sich auch ein Kundenkreis. Wir sind immer noch die einzigen, die interaktive Spiele in Super VGA herausbringen und ein Benutzer-Interface liefern, das wirklich von jedem verstanden wird. Was dem Markt wirklich schadet, sind Programme, die selbst auf CD miese Grafik und schlechten Sound bieten. Ich glaube nicht, daß Video oder gute Grafik die Patentlösung für die Zukunft ist. Eine gute Story ist die Basis für ein erfolgreiches, gutes Spiel, lediglich die Präsentation wird sich mit fortschreitendem Stand der Technik ändern. Interaktive Unterhaltung ist das, was wir mit Trilobyte produzieren wollen.

Unser langfristiges Ziel wird sein, monatlich Programme in Episodenform herauszubringen, die alle im gleichen Rahmen spielen.«

Lieblingsspiele: »Ich mag Theme Park, spiele viel Links 386 Pro, SimCity und Virtual Racing für das Sega Mega Drive. Ich spiele nicht zu viele Adventures; die sind zwar gut, aber kosten zuviel Zeit.«

Seine Katze: »Es ist die faulste Katze der Welt. Sie hat sogar ihre eigene E-Mail-Adresse (»scrumpy@tbyte.com«) und bekommt jede Menge Post.«

(Roland Austinat/hl)



...der aktuellen PC Player plus finden Sie eine Demo-Version von 11th Hour. Sie enthält zahlreiche Animationen und gruselige Begleitmusik.

BEYOND THE 11TH HOUR

David Wheeler, der für die Filmszenen in 11th Hour Regie geführt hat, gibt uns einen Ausblick auf Trilobyte's zukünftige Produkte.

11TH HOUR: »Das Schwierigste war für mich und die Schauspieler, vor einem Blue Screen zu filmen. Beleuchtung oder Gegenstände im Raum waren alles Dinge, die wir nicht sehen konnten, aber zu bedenken hatten. Wenn man dann eine andere Kameraeinstellung abdrehte, mußte ich mir immer vor Augen halten, wo Tische, Stühle, etc. im Vergleich zur vorigen Einstellung sein würden. Die Räume wurden dann nach den Aufnahmen um die Schauspieler herumprogrammiert.

Wir haben eine Szene mit 52 verschiedenen Einstellungen in 11th Hour, weil sie für die Story von großer Bedeutung ist.«

DNA: »Der Spieler arbeitet mit dem Protagonisten zusammen, der seinen Weg durch eine Station in der Antarktis finden muß, in der sich eine Katastrophe ereignet hat. Der Spieler ist dort, um Überlebende zu retten, aber es scheint, daß die Bewohner entweder verschwunden oder tot sind.

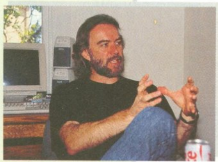
Das Spiel wird insgesamt 90 Minuten Video enthalten, das vor einem 3D Hintergrund abgespielt wird. Anstelle des »3D Studio« (Grafik-Tool für 11th Hour und 7th Guest) wird für die Erstellung der Grafiken das Zeichenprogramm »Alias« eingesetzt, was noch realistischere Resultate liefert. Wir werden außerdem auf echtem Zelluloid statt auf Video filmen, das gibt eine weitere Qualitätssteigerung.

Der Spieler kann sich frei bewegen, nicht nur von Kameraeinstellung A zu Einstellung B. Ich bin immer etwas verstört, wenn ich eine Spielanleitung lese, in der es heißt: »Sie sind XY und müssen böse Feinde beseitigen.« Meine Vorstellung sieht eher so aus, daß der Spieler und der Held des Spiels zusammenarbeiten, der Spieler dem Helden helfen muß. In DNA kann das z.B. so aussehen, daß der Spieler einmal gezeigt bekommt, wie der Held eine verschlossene Tür öffnet und dies beim nächsten Mal selbst versuchen muß.«

DOGGY DOG: »Es ist ein Konversations-Spiel, das schon seit drei Jahren in Entwicklung ist. Wir fügen gerade die visuellen und akustischen Elemente hinzu. Ziel ist es, in die Führungsspitze eines großen Konzerns zu gelangen. Das Spiel ist sehr humoristisch, man braucht ca. 80 Stunden Dialog bis zum Ende.

Das Script umfaßt 3.500 Seiten, am 28. November starten wir eine 100 Tage dauernde Aufnahmesession im Tonstudio. Wenn wir für die ganze Sache Schauspieler abfilmen würden, müßten wir Doggy Dog auf 16 CDs ausliefern. So verwenden wir computergenerierte Personen und kombinieren deren Handlungen mit dem aufgenommenen Dialog.«

»NAMENLOS«: »Ein weiteres Produkt, auf das ich schon sehr gespannt bin, ist ein komplexes Spiel mit einer Menge Psychologie. Hoffentlich wird es bis nächsten Sommer fertig.


David Wheeler, Regisseur der Video-Szenen, plaudert über zukünftige Projekte

Mir ist aufgefallen, daß die meisten Spiele, die man heute bekommen kann, eher Männer-orientiert sind. Im Gegensatz dazu wird dieser Titel sich an die weiblichen Spieler wenden, aber auch für Männer interessant sein. Wir haben bereits ein Script dafür; man muß seinen Weg durch ein Netz von Intrigen finden. So versuchen andere Spielfiguren, Dich zu überzeugen, daß ein anderer Charakter lügt. Du mußt herausfinden, ob das wahr ist oder nicht.«

Willkommen auf dem Mars: Unsere Basis freut sich auf Ihren Besuch!

Preview:

»Microsoft Space Simulator«

UNENDLICHE WEITEN

Das Geheimprojekt des Flight Simulator-Teams: PC Player enthüllt die neue Galaxis-Simulation von Microsoft.

Schon seit Monaten taucht in den Prospekten von Microsoft verschämt der Name »Space Simulator« auf. Details waren bisher wenige bekannt: Das Team von Bruce Artwick, welches auch die letzten Flight Simulator-Versionen entwickelte, wollte angeblich »nur« eine Space Shuttle-Simulation zusammenbauen. Trotzdem war es für Microsoft-Verhältnisse ungewöhnlich still um das Produkt.

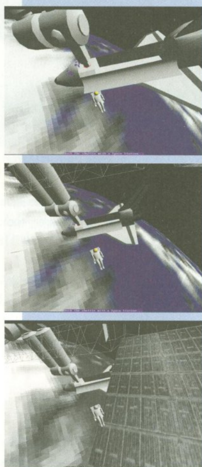
Jetzt ist die erste Beta-Version da, mit der die Programmierer auf möglichst vielen PCs nach Bugs und Unstimmigkeiten suchen lassen. Und was da zu sehen ist, verschlägt manchen Astronomie-Programm-Geschädigten schon den Atem: Nicht nur unser Sonnensystem, sondern Großteile der Galaxis haben die Programmierer in rund 10 MByte gequetscht.

Die Planeten wurden alle mit Fotografien der NASA nachgestellt und sehen aus jeder Perspektive verblüffend echt aus. Zusammen mit Vektorgrafik und Texture Mapping entstehen eindrucksvoll realistische Bilder. Zudem kann das Ganze in der superhohen Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten auf dem Bildschirm dargestellt werden. Dabei werden auf einem 486-DX2/66 rund sieben bis zehn Bilder pro Sekunde erreicht – kein Spitzenwert, aber sichtbar schneller als der Flight Simulator aus gleichem Hause.

Im Rahmen der historischen Einsätze kann der Spieler die komplette Apollo-17-Mission nachfliegen. Je nach Sanftheit des Aufsetzens auf dem Mond, Treibstoffverbrauch und anderen Details erhalten Sie eine Punktzahl, die auch in eine High-Score-Liste eingetragen wird. Etwas moderner geht es bei der Shuttle-Mission zu: Vom Start über das Andocken an eine Raumstation bis hin zur Landung muß für perfekte Punktzahl alles NASA-reif gemeistert werden.

Weitere Missionen mit Raumschiffen der Zukunft finden sich wahrscheinlich im Endprodukt wieder. Denn Microsoft will nicht, wie bei Flight Simulator, eine 100 Prozent realistische Simulation liefern, sondern denkt auch an den Spielspaß. Insgesamt stehen zehn Raumschiffe zur Wahl; eines davon ist tatsächlich ein Sternenjäger mit Wasserstoff-Bomben, ein anderes ein außerirdisches Schiff mit Antigrav-Antrieb. Zu Ihren Aufgaben wird es beispielsweise gehören, Piraten zu überwältigen, eine taumelnde Raumstation vor dem Absturz zu retten, Planeten zu kartographieren, Kometen zu verfolgen und sogar im Kern unserer Galaxis ein schwarzes Loch zu besuchen.

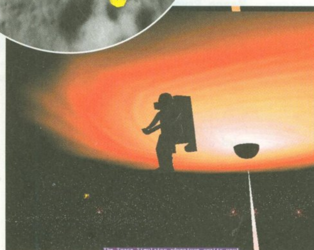
Zum Glück gibt es eine Zeitkompression, die frei einstellbar bis zu 8000 Jahre in einer Sekunde berechnet, denn schneller als das Licht darf man nicht fliegen. Die Programmierer haben sich für einige Sterne in unserer Nachbarschaft sogar komplette Planetensysteme ausgedacht – vielleicht stoßen Sie hier auf andere Lebewesen? Die fertige Version von Space Simulator soll noch vor Weihnachten komplett in Deutsch erscheinen. **(bs)**



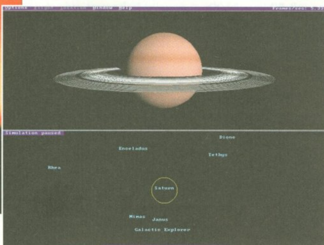
Spacestation Freedom – bei Space Simulator schon Wirklichkeit



The Eagle has landed – Spielen Sie die Mondlandung in Super VGA nach



Untersuchen Sie ein schwarzes Loch – aber bitte aus sicherer Entfernung



Wer nicht spielen will, kann gucken: Ein kompletter Observatoriums-Modus mit Sternkarten und anderen Extras ist auch dabei.

NEU: COMPAQ CONTURA AERO

40% KLEINER

NEU: COMPAQ CONTURA AERO

40% KLEINER

UND 30% LEICHTER



Weltneuheit nur bei Compaq: das erste mobile externe Diskettenlaufwerk mit PCMCIA-Anschluß für 3,5″-Disketten.



Gleich Infos anfordern!
Telefon: 0130/6868
Fax: 089/808295

Größe ist keine Frage des Formats. Leichter und kleiner als ein Standard-Notebook, zeigt sich der Compaq Contura Aero von der stärksten Seite. Mit



Achten Sie auf das Intel Inside® Logo auf unseren Qualitätscomputern.

dem energiesparenden Intel i486-SX-Prozessor, 4 bis 12 MB RAM, Platte bis 250 MB, Trackball, MS-DOS 6, Windows 3.1 und dem Lotus Organizer. Via PCMCIA-Slot und Docking Station äußerst kontaktstark, sieht er auch sonst gut aus:

- Drei volle Jahre Garantie – weltweit.
- Kompletter Service und Support.

Genug gelesen. Auf zum Compaq Händler!

Das Intel Inside Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation.

COMPAQ
COMPUTER, UND MEHR

Compaq Computer GmbH, Süskindstraße 4, 81929 München

O&MF

Größe ist l
Formats.
kleiner a
dard-Notebook
der Compaq Co
von der stärkste
dem Lotus Organizer.

rn!
68
295

CMCIA-
n äußerst
gut aus:
weltweit.
vice und Support.
Genug gelesen. Auf zum Compaq Händler!

Das Intel Inside Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation.

COMPAQ
COMPUTER, UND MEHR

Compaq Computer GmbH, Süskindstraße 4, 81929 München

O&MF

AKTUELLE MELDUNGEN

ALLES FEST IM GRIFF



Edles Design, solide gebaut: Der Wingman Extreme von Logitech

Logitech, Spezialist für Computer-Mäuse, hat zwei Joysticks speziell für Flugsimulationen ausgetüftelt. Der Wingman und sein großer Bruder, der Wingman Extreme, sehen nicht nur edel aus, sondern bieten neben zwei Feuerknöpfen und Justiermöglichkeit auch eine Schubkontrolle. Der Wingman Extreme hat außerdem vier Feuerknöpfe und einen Vierweg-Schalter, mit dem beispielsweise bei Strike Commander die Rundum-Sicht benutzt werden kann. Ein genauer Testbericht folgt in Kürze. **(fs)**

ULTIMA, DIE NÄCHSTE

Was fehlt uns noch zu Ultima 8? Richtig, eine Erweiterungsdiskette. Origin bastelt schon fleißig an den Zusatzmissionen und drückte uns als Vorgeschmack ein paar Bilder in die Hände. Unter dem Titel »The Lost Vale« wird man ein bisher unerforschtes Gebiet bereisen.



Avatar ist wieder da: Eine Erweiterungsdiskette für Ultima 8 soll im Herbst erscheinen.

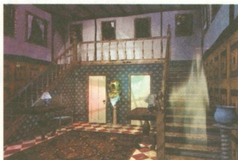
EKSTATISCH ELLIPTISCH

Mit seinem neuen Produkt »Ecstatica« ist Programmierer Andrew Spencer gleich für mehrere Überraschungen gut: Es ist ein unerwartetes Comeback (Sein letztes Werk ist das knapp zehn Jahre alte »International Soccer« für den C 64) und das erste Spiel, das in England vom Start weg einen »Ab 18«-Sticker bekommen soll.

Ecstatica lehnt sich auf den ersten Blick an »Alone in the Dark« an, soll aber um ein vielfaches umfangreicher werden. Die aus Ellipsoiden zusammengesetzten Figuren bewegen sich in traumhaft fließender Animation durch die Landschaft. Das Spielprinzip ist nicht neu: Reisender Wanderer kommt in vermeintlich harmlose Stadt - doch das harmloseste hier ist noch der Werwolf, der gleich im zweiten Bild auf den Spieler losgeht. Ecstatica soll im Spätherbst bei Psygnosis auf CD-ROM erscheinen.



Etwas rund, aber perfekt animiert: Das Grafiksystem von Ecstatica.



»Ghosts« verbindet Spiel und Puzzles mit angeblich seriösen Geister-Infos

DIE GEISTER, DIE ICH RIEF...

Der englische Multimediaproduzent MDI verspricht uns mit »Ghosts« die Kombination aus Computerspiel und lehrreichem CD ROM. Im Stile von »7th Guest« durchquert man ein altenglisches Geisterhaus. Doch statt einer verkorksten Handlung gibt es Videoclips über »echte« Geister - oder das, was einige Briten zumindest dafür halten. Parapsychologen kommen ebenso zu Wort wie Skeptiker. Der Titel mit dem leicht zu merkenden Namen »Ghosts« soll uns im Oktober den Angstschweiß auf die Stirn treiben.

WIE HEISST MEIN LEMMING?

Psygnosis grübelt zur Zeit, wie die beiden neuen Lemmings-Spiele heißen werden. »Lemmings 3 ist es definitiv nicht« meint Pressesprecher Mark Blewitt, »wir wollen nicht, daß man denkt: Oh, noch so eine Fortsetzung«.

Wie schon in PC Player berichtet, arbeiten gleich zwei Teams an neuen Lemmings-Titeln. Der eine wird in ähnlicher zweidimensionaler Perspektive spielen. Allerdings hat man diesmal wesentlich mehr Kontrolle über die einzelnen Lemmings und muß nicht gleich ganze Hundertschaften befehligen.

Beim anderen Spiel wird 3D-Grafik verwendet; die Lemminge können hier nicht nur links, rechts, rauf und runter, sondern eben auch nach vorne und zurück. Der Spieler kann die Kamera frei bewegen und muß jetzt dreidimensionale Puzzles mit den kleinen Rackern lösen.

Das neue 2D-Lemmings-Spiel wird noch vor Weihnachten erscheinen, daß 3D-Produkt ist dann für Anfang 1995 in der Planung. Ebenfalls irgendwo bei Psygnosis versteckt: Lemmings für Windows, das vielleicht noch dieses Jahr erscheinen soll. **(bs)**



Da laufen Sie wieder - Psygnosis hat gleich zwei neue Lemmings-Spiele in der Mache

KURZ & BÜNDIG

+++ Die neue Geschäftsführung bei Novell wird mit hoher Wahrscheinlichkeit Novell DOS 7 vom Markt nehmen und den Betriebssystem-Bereich wieder Microsoft überlassen. Unklar ist noch, ob die Rechte (und die Programmierer) weiter verkauft werden. Ob in Zukunft Updates und Support für Novell DOS geleistet wird, war bei Redaktionsschluß nicht zu erfahren.

+++ Microsoft macht aus seiner Kinder-Textverabeitung »Creative Writer« ein Spiel namens »Ghost Writer«. In vorgefertigten Texten sind Hinweise auf die Lösung eines Krimis versteckt. Die Texte sollen interaktiv sein und die Clipart in den Texten kann auch für eigene Projekte verwendet werden. Außerdem in Arbeit: Ein Spiel ähnlich »7th Guest« namens »Haunted House«, das aber auch für Kinder geeignet sein soll.

+++ Rocket Science Games, schon mit reichlich Kleingeld von Bertelsmann und Sega ausgestattet, brauchte für die Vollendung der ersten Titel offensichtlich noch mehr Bares: Die Times Mirror Gruppe kaufte sich ebenfalls Anteile für stolze fünf Millionen US-Dollar.

+++ Weil eine Bank störrisch »Nein« zu allen Refinanzierungs-Plänen sagte, meldete Media Vision »Chapter 11« an, eine amerikanische Form des Bankrotts, die aber eher als Gläubigerschutz zu verstehen ist. Das Tagesgeschäft läuft weiter, die ersten Einheiten des portablen CD-ROMS »Reno« wurden ausgeliefert.

+++ Yu Jung Wu geht in die Geschichte ein als erster Software-Pirat, der in den USA zu einer Haftstrafe verurteilt wurde. 1 Jahr ohne Bewährung und 3000 Dollar Geldstrafe sowie 340.000 Dollar Schadensersatz an Microsoft sind ihm aufgebrummt worden. Immerhin hatte Wu nachweislich rund 17.000 Raubkopien von MS-DOS und Windows verkauft...

+++ Graphix Zone, die Entwickler des »Prince«-CD ROMs arbeiten zur Zeit an einem Bob Dylan-Titel.

+++ Silicon Graphics kommt nach Disneyworld: Für einen Virtual Reality-Flug auf einem fliegenden Teppich (Aladdin) hat sich Disney mehrere Dutzend Onyx-Workstations bestellt. Eröffnung der Attraktion: Anfang 1995.

SUBWAR 2050

DIE LAGE SPITZT SICH ZU







Im Jahr 2050 stellen die Meere eine wichtige Quelle für Nahrung, Energie und Mineralien dar. Riesige Konzerne haben die Ausbeutung der Ozeane zu einer der lukrativsten Industrien der Welt gemacht. Ihre Reichtümer müssen unter Bedingungen verteidigt werden, die ideale Möglichkeiten für unentdeckte Sabotageakte bieten.

Genau hier kommen Sie ins Spiel! Als Söldner mit umfassenden Kenntnissen der U-Boot-Technologie liefern Sie Ihren Gegnern erbitterte Gefechte um Konzernterritorien am Meeresboden.

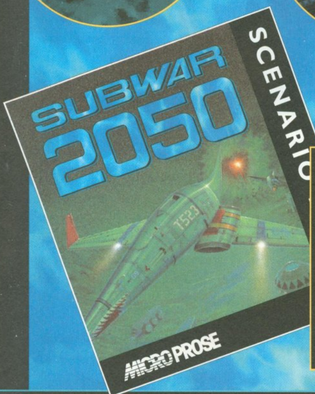
Die verbesserte CD-ROM-Version von SubWar 2050 bietet Ihnen SIEBEN vielschichtige Missionen, darunter DREI NEUE SZENARIEN:

- Das Bermuda-Dreieck
- Das Mittelmeer
- Das Nordkap

Besitzer der 3.5"-PC-Version können diese DREI NEUEN SCHAUPLÄTZE separat auf einer SZENARIO-DISKETTE erwerben, mit der sie ihre Originalsimulation außerdem durch NEUE SOUNDEFFEKTE verbessern können.

Damit erreicht der Erfolgsschlager der Untersee-Kampfsimulationen neue, ungeahnte Tiefen.

SUBWAR 2050 PC-CD-ROM und die SZENARIO-DISKETTE sind ab sofort erhältlich.



Verbesserte Version mit SIEBEN Missionen

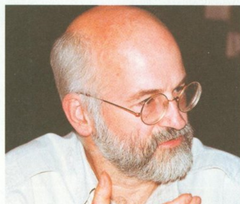


Darunter:
Bermuda-Dreieck
Mittelmeer
Nordkap

SIMULATION MICROPROSE

SCHEIBENMEISTER

Der zaubernde Katastropholix Rincewind und die anderen verrückten Helden der »Scheibenwelt«-Romane machen bald die PCs unsicher. Schriftsteller Terry Pratchett plauderte mit uns über das Spiel, Moral und Gevatter Tod.



Psygnosis veröffentlicht in Kürze sein neues Grafik-Adventure rund um die Fantasy-Romanserie »Discworld«, in Deutschland als »Scheibenwelt« bekannt. Im Vorfeld ergatterten wir einen Interview-Termin mit dem großen Meister himself. Beim Interview erwies sich Terry Pratchett als ähnlich skurril wie die Charaktere in seinen Bestsellern.

PC PLAYER: Weshalb wird das Spiel schlicht und einfach »Discworld« genannt?

T. PRATCHETT: Nun, ich werde Dir ein Geheimnis verraten: Anfänglich sollte das Spiel »Der Ärger mit den Drachen« heißen und das klingt wenig aufregend nach einem schlechten amerikanischen Fantasy-Buch. Es gibt genug Fans der Discworld-Reihe da draußen, also haben wir es eben Discworld genannt. Das ist kurz und paßt auf die Schachtel, was willst Du mehr?

PC PLAYER: Versuchst Du, in Deinen Büchern eine Moral zu vermitteln?

T. PRATCHETT: Es gibt eine sehr wichtige Botschaft, die ich vor allem in den Taschenbüchern rüberbringen will: Daß das Buch sein Geld wert ist! Wenn Du diese Botschaft nicht vermitteln kannst, wird alles andere zweitrangig. Es mag irgendeine Art von Moral in meinen Büchern geben, aber ich sage nicht direkt »Kinder, nehmt keine Drogen« oder sowas.

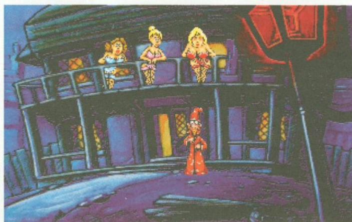


Die Schildkröte Groß-A'Tuin trägt die Scheibenwelt auf ihrem Rücken

»Ich spiele häufig Computerspiele – und damit meine ich: verdammt häufig!«

PC PLAYER: Wenn Du die Wahl hättest, welcher Deiner Discworld-Charaktere wärst Du gerne?

T. PRATCHETT: Der Bibliothekar. Er hatte diese Fähigkeit, sich an einer bestimmten Stelle zu kratzen – und das überall, wo er wollte!



Grafiken aus dem Discworld-Adventure: Nachwuchsmagier Rincewind lümmelt hier vor dem »Haus der Katzen«

PC PLAYER: Hast Du angesichts der vielen Handlungsstränge in Discworld ein spezielles System, um die Kontinuität zu sichern?

T. PRATCHETT: Kontinuität, was ist das? Ich kann mich halt an vieles erinnern. Ich habe aber keine schlaflosen Nächte, weil ich über irgendwelche Zusammenhangsfehler nachgrübele.

Wenn jemand zu mir käme und sagte, »Im 3. Band ist das Warenhaus auf der anderen Straßenseite als im 17. Band«, würde ich denken: Was spielt das für eine Rolle? Um Gottes Willen, es ist ein Fantasy-Buch. Die Scheibenwelt befindet sich auf dem Rücken einer riesigen Schildkröte! Wie soll man das ernst nehmen? Ich habe ein gewisses System der Annäherung, aber ich beachte nicht sklavisch Details.

PC PLAYER: Meinst Du, die Programmierer schaffen es, den Humor Deiner Bücher ins Spiel zu übertragen?

T. PRATCHETT: Der Grund, weshalb Discworld funktioniert, ist nicht nur Humor. Da sind Geschichten und Handlungen; es muß auch Charaktere geben, welche die Leute auch dann interessieren, wenn es gerade keine Witze gibt. Der Humor muß Teil des Ganzen sein, Du kannst dich nicht nur auf die Witzchen verlassen.

In einem Computerspiel ist das anders, es ist viel leichtgewichtiger. Man kann wirklich sagen, daß der Kerl, der das Script dafür schrieb, die Oberfläche sehr gut hingekriegt hat. Hier und da wurde er aber etwas von seinem Enthusiasmus übermannt und ich mußte ihm einige Sachen erklären. Beispielsweise, daß Du einen Witz nicht ausschreibst, sondern den Leuten nur alle nötigen Hinweise gibst – die eigentliche Pointe finden sie dann schon selbst heraus.

PC PLAYER: Die Hexen und Gevatter Tod sind die beliebtesten Charaktere der Bücher. Basieren sie auf Leuten, die Du kennst?

T. PRATCHETT: Nun, wenn mein Nachbar ein sieben Fuß großes Skelett wäre, würde ich natürlich eini-

DISCWORLD – DAS SPIEL

Der Designer des Discworld-Adventures ist Gregg Barnet, der schon am legendären 8-Bit-Fossil »The Hobbit« von Melbourne House mitgearbeitet hat.
Das Programm basiert nicht auf einem einzelnen Buch, sondern behandelt eher eine bestimmte Zeit und bekannte Charaktere wie Rincewind und die laufende Schatztruhe. Die tatsächliche Handlung ist noch geheim, Discworld wird sich aber von der Art her an den LucasArts-Programmen orientieren. Es soll viele aus den Romanen bekannte Plätze enthalten, z.B. die dreckige und stinkende Doppelstadt Ankh Morpork.
Bösewichte haben aus einer anderen Dimension einen Drachen eingeschleppt und wollen mit seiner Hilfe die Scheibenwelt unterjochen. Die anfängliche Aufgabe des Helden wird natürlich sein, den Drachen loszuwerden.
Das Spiel soll nicht-linear verlaufen, man soll also ständig irgendetwas tun können und nicht wegen einem einzigen ungelösten Puzzle »hängen«.
Relativ bekannte Schauspieler werden für die Synchronisation des CD-ROMs benutzt, z.B. Eric Idle (Monty Python) und Jon Pertwee (Dr. Who). Fans der Bücher werden zwar viele Hinweise leichter verstehen, sonst aber keine Vorteile beim Lösen des Spiels haben.

SCHEIBENWELT DIE BÜCHER

Terry Pratchett wird oft als »Douglas Adams der Fantasy« beschrieben. Bei genauerer Betrachtung zeigen sich aber einige Unterschiede. So reiht Pratchett nicht »nur« Witze aneinander, oder schreibt ganze Kapitel nur einer einzigen Pointe wegen (wie Adams selbst offen zugibt). Seine Romane haben stattdessen immer ein bestimmtes Thema, z.B. Hexen, Pyramiden oder »Holy-Wood« und eine komplexe Handlung mit diversen Charakteren.
Bei all dem kommt der Humor nicht zu kurz: Pratchetts abgedrehte Protagonisten, deren kleingeistiger Egoismus, viel Situationskomik und der aberwitzige Hintergrund (die Scheibenwelt ruht auf vier Elefanten, die auf einer riesigen Schildkröte stehen, welche durchs All fliegt) lassen kaum ein Auge trocken.
In England erscheint gerade der 18. Band der Serie, in Deutschland liegen beim Heyne-Verlag bislang rund zehn übersetzte Titel vor.
Einsteiger schnuppern am besten in den Startroman hinein: »Das Licht der Phantasie« führt locker-lässig in das bizarre Scheibenwelt-Szenario ein.

ge Notizen machen. Manche meiner Charaktere basieren auf wirklichen Personen, aber es gibt ein gewisses Limit, wievielen Orang-Utans ich auf einer zwischenmenschlichen Basis begegnet bin.
Die Hexen entstanden nicht durch direkte Vorbilder, sondern durch Beobachtung von meiner Großmutter und alten Damen im allgemeinen.

PC PLAYER: Wirst Du für immer an der Scheibenwelt kleben bleiben oder glaubst Du, daß es Dir eines Tages zuviel werden könnte?

T. PRATCHETT: Also, zugegebenermaßen wußte ich nach dem 2. Band schon, daß ich einen 5. oder 6. schreiben würde – aber jetzt bin ich bei Band 18 angelangt. Es ist wie mit dem Verliebtsein: In der ersten Woche ist es absolut wunderbar, aber danach wird's ein wenig fordernd. Die Leser wollen nicht, daß ich aufhöre, und mein Verleger auch nicht. Ich denke, es wird vielleicht nie aufhören, aber es wird sich verlangsamen.
Zwei Discworld-Bücher pro Jahr sind tödlich, alle zwei Jahre eins ist in Ordnung. Ich muß zu anderen Sachen voranschreiten.

PC PLAYER: Würdest Du zur Abwechslung gerne ein Buch voller Horror, Sex und Gewalt schreiben?
T. PRATCHETT: Nun, gerade sitze ich an einem Werk, das es auf vier grauenvoll Ermorderte bringt. Aber nein, über sexuelle Verdorbenheit zu schreiben, war nie mein Fall. Schreib' über das, was Du kennst! Seltsamerweise funktionieren Sex und Humor nicht zusammen. Pornographie und Humor gleich zweimal nicht. Nun, Horror und Humor, das kann klappen. Nicht gerade mit Kettensägen, aber Gothic Horror ist perfekt. Filme wie »Freitag, der 13., Teil 19« sind lustig, weil sie zu einer Parodie ihrer selbst geworden sind.

PC PLAYER: Gibt es irgendeine Chance, daß die Scheibenwelt mit echten Schauspielern verfilmt wird?
T. PRATCHETT: Etwa einmal im Monat bekommen wir ein Filmangebot. Das Problem: Die Engländer sind in Ordnung, haben gute Ideen – aber kaum Geld. Die Amerikaner hingegen sagen: Großartig, klasse, super – aber könnten wir da etwas ändern? Und es stellt sich heraus, daß diese Änderung die Quintessenz des Buchs kaputt machen würde. Sie konnten z.B. den Tod als Charakter nicht leiden – die Leute in Hollywood kapieren überhaupt nichts!

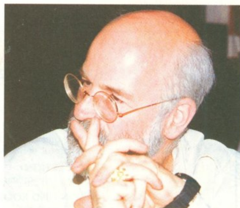
PC PLAYER: Besitzt Du einen Computer? Wenn ja, welchen?
T. PRATCHETT: Laß' mich zählen... so ungefähr sechs bis acht. Es ist wie die Evolution der Menschheit: Ich hab' mich kürzlich von meinem Amstrad CPC 464 getrennt, das war mein erster Computer. Den Spectrum kannst Du nicht mitzählen. Ich hab einen großen PC, auf dem ich arbeite, und das gleiche Gerät nochmal, zur Sicherheit, falls irgendetwas schiefgeht. Woher kommt das nur, daß man ein Jahr nach dem Kauf einer Maschine fürs gleiche Geld daselbe Gerät dreimal kaufen könnte? Da es den Pentium gibt, muß demnächst etwas Neues erscheinen. Wann immer es einen neuen Computer oder Chip gibt, wird kurz darauf ein noch besserer veröffentlicht.

PC PLAYER: Spielst Du Computerspiele?
T. PRATCHETT: Ja! Und was zu schießen, jederzeit! Man könnte mir jeden Tag ein 600-Levels-Doom vorwerfen. Nachdem Du den ganzen Morgen geschrieben hast, ist es schön, vollkommen hirnlos herumzuballern.

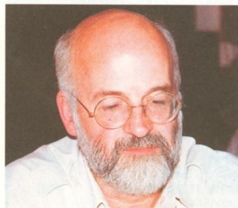
PC PLAYER: Wenn Du einen Wunsch frei hättest, welcher wäre das?
T. PRATCHETT: Nun, drei weitere zu haben. So Zeug wie Weltfrieden halt. Erst mit 179 zu sterben.

PC PLAYER: Welche Musik hörst Du so?
T. PRATCHETT: Ich verrate zuviel über mein nächstes Buch. Ich höre gerade viel von Andrew Lloyd Webber – manchmal denke ich tatsächlich, daß er weiß, was er tut. Ich mag Todd Rundgren, Nazz, alles, was irgendwie mit Jim Steinmann zusammenhängt. Letzte Woche hab' ich meine erste Iron-Maiden-CD gekauft, und sie war absoluter Mist.

PC PLAYER: Welchen Nachruf hättest Du gerne?
T. PRATCHETT: »Im Alter von 179 Jahren in gutem Zustand verstorben.« (la)



»Für eine bestimmte Figur wünsche ich mir eine Arnie-Schwarzenberger-Stimme!«



»Auf das Script zum Discworld-Spiel hatte ich mehr Einfluß, als ich ursprünglich dachte«



Eine Handvoll Bruderschaftler beim emsigen Konspirieren



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION
Babs Schwaiger

REDAKTIONSASSISTENZ
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Gestaltung: Journalsatz
Alien Legacy: © Dynamix

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 769-199

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung gesamt: Stefan Grajer
Leitung Verkauf: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
und Jens Klüver, Tel. (08121) 769-380
International Sales: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

ANZEIGEN-DISPOSITION
Katharina Pickl, Tel. (08121) 769-340

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG
Helmut Grünfeldt



VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei Schwend, 74523 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer
0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 199,– (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 99,50 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 171,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 223,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 111,50 (nur (PC Player plus)
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1499,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Rembrandtstraße 9, A-1020 Wien
Tel.: (02 22) 33 09 754, Fax: (02 22) 33 09 754/20
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,–
Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

BESTSELLER

PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS (DISKETTE)

Trend	Platz	Titel	Vormonat	Hersteller	Wertung
↔	1	**DIE SIEDLER**	(1)	Blue Byte	83%
↔	2	**SIM CITY 2000**	(2)	Maxis	90%
↑	3	**TIE-FIGHTER**	(–)	LucasArts	85%
↓	4	**ANSTOSS**	(3)	Ascon	85%
↓	5	**BATTLE ISLE II**	(4)	Blue Byte	84%
↑	6	**FIFA INTERNATIONAL SOCCER**	(–)	Electronic Arts	85%
↑	7	**1942 PACIFIC AIR WAR**	(20)	Microprose	81%
↑	8	**PACIFIC STRIKE**	(17)	Origin	76%
↑	9	**LOTHAR MATTHÄUS**	(–)	Ocean	38%
↓	10	**ULTIMA VIII: PAGAN**	(6)	Origin	89%
↓	11	**SAM & MAX HIT THE ROAD**	(9)	LucasArts	89%
↔	12	**FLIGHT SIMULATOR 5.0**	(12)	Microsoft	65%
↓	13	**T.F.X.**	(5)	Ocean	71%
↓	14	**PRIVATEER**	(13)	Origin	90%
↑	15	**THEME PARK**	(–)	Bullfrog/Electronic Arts	88%
↓	16	**UFO – ENEMY UNKNOWN**	(8)	Microprose	74%
↓	17	**INDY CAR RACING**	(10)	Virgin/Papyrus	87%
↓	18	**X-WING**	(7)	LucasArts	77%
↓	19	**DAY OF THE TENTACLE**	(15)	LucasArts	93%
↓	20	**F-14 FLEET DEFENDER**	(11)	Microprose	81%

Quelle: Media Control. Rechts neben dem Spieletitel steht jeweils die Wertung, welche das Programm beim Test in PC Player erzielte.

PC-VERKAUFSHITS (CD-ROM)

Trend	Platz	Titel	Vormonat	Hersteller	Wertung
↔	1	**REBEL ASSAULT**	(1)	LucasArts	91%
↔	2	**BATTLE ISLE II**	(2)	Blue Byte	84%
↑	3	**OUTPOST**	(–)	Sierra	55%
↓	4	**ULTIMA VIII: PAGAN**	(3)	Origin	89%
↑	5	**STRIKE COMMANDER**	(6)	Origin	88%
↔	6	**THEME PARK**	(6)	Bullfrog/Electronic Arts	88%
↓	7	**DAY OF THE TENTACLE**	(4)	LucasArts	93%
↑	8	**MEGA RACE**	(9)	Software Toolworks	49%
↓	9	**SAM & MAX HIT THE ROAD**	(6)	LucasArts	89%
↔	10	**T.F.X.**	(10)	Ocean	71%

Quelle: Media Control. Rechts neben dem Spieletitel steht jeweils die Wertung, welche das Programm beim Test in PC Player erzielte.

STREIT-GESPRÄCH

PRIMITIV



Martin Gaksch (links) und Heinrich Lenhardt philosophieren engagiert über die Trendwende beim Spieldesign

Der Siegeszug des CD-ROMs hat auch Schattenseiten. Immer mehr Softwarefirmen packen großzügig Video-Sequenzen in ihre Programme und vernachlässigen dabei das eigentliche Spieldesign. Müssen wir uns vor »Interactive Movies« fürchten oder sind sie eine Bereicherung der Software-Landschaft?

Speicher spielt keine Rolle: Als in frühen Heimcomputer- und Videospiel-Tagen jedes KByte RAM ein kostbarer Besitzstand war, mußten die Programmierer rationell arbeiten. Die Legende Commodore 64 entstand nicht zuletzt dadurch, weil die beschränkte Hardware zu Kunststückchen nötigte. Findige Software-Gurus reizten das 64-KByte-Maschinchen bis zum letzten Futzel aus und tricksten vom Digital-Sound bis zur Interrupt-Orgie Effekte zusammen, mit denen die Grenzen der Hardware gesprengt wurden.



Inspektor Zebok: Viele Videoclips, aber wenig Atmosphäre



7th Guest: Mischmasch alter Spielidee, doch kein »Interactive Movie«



Voyeur: Der Spieler führt Regie – demnächst auf CD-ROM

Heutzutage sieht das anders aus: Rund 650 MByte Daten passen auf ein CD-ROM. Großzügige Intros und digitalisierte Filmsequenzen sind damit kein Problem mehr. Aber bekommt die Befreiung vom Quetschen und Tricksen auch der Spielkultur? Wie verträgt sich die technische Genialität eines »7th Guest« mit seiner inhaltlichen Dürftigkeit? Am Horizont lauert mit den »Interactive Movies« ein völlig neues Spielgenre, das die Diskussion um Komplexität und Anspruch bei Computerspielen neu belebt. Martin Gaksch, Herausgeber des Videospiele-Fachblatts »Maniac«, findet das gar nicht schlimm: »Wenn keine neuen Spielkonzepte entstehen, wird's irgendwann langweilig«. Heinrich Lenhardt von PC Player ist skeptischer: »Je mehr Megabyte ein CD-ROM-Spiel belegt, desto kümmerlicher ist meist der spielerische Anspruch«.

HEINRICH: Ihr dürft mich ja gerne für einen altmodischen Knacker halten, aber die Prioritätenverlagerung weg vom Spieldesign und hin zur Videosequenz bereitet mir Kopfschmerzen. Natürlich gibt es auch positive Ausreißer wie »Rebel Assault«. Aber die meisten Dinger, die unter exzessivem Einsatz einer Videokamera entstehen, spielen sich wie die Seuche. Gegen das dumpfbackige »Quantum Gate« ist doch »Pac-Man« eine Ausgeburt an Intellekt und Komplexität.

MARTIN: Ich sehe diese Verdrängungsgefahr Marke »Die bösen CD-ROM-Dinger killen meine Lieblingsspiele« nicht. Alte Genres werden immer ihre Berechtigung behalten, doch sollte man sich überlegen, daß mit der technischen Revolution nicht nur Grafik und Sound verbessert werden. Gigantische Speichermedien verpflichten Entwickler dazu, sich über neuartige Spielkonzepte Gedanken zu machen, die über traditionelle Genres hinausgehen. Daß dabei nicht von vornherein brillanter Spielspaß rauskommt, ist klar; doch man muß den neuartigen Konzepten Zeit geben, sich zu entwickeln. Die traditionellen Spielegenres hatten immerhin 15 Jahre Zeit.

HEINRICH: Naja, hoffentlich lassen sich die Multimedia-Macher nicht 15 Jahre Zeit, um mit der Schrott-Produktion aufzuhören. Bis dahin haben sie sich sonst die zahlende Kundschaft verprellt.
Der größte Gag sind ohnehin die mehr oder weniger schleichenden Bemühungen, die Software-Preise wegen der ach so teuren CD-ROM-Entwicklung nach oben zu treiben. Da muß sich der arme, in der Regel nicht gerade üppig bezahlte Spieldesigner veralbert vorkommen, wenn für irgendwelche Videodrehs mit abgehalfterten Schauspielern die Kohle nur so verballert wird. Vor allem, wenn dann ein Schmalspur-Melodram wie »Inspektor Zebok« herauskommt: Jeder Novize an der Filmhochschule wendet sich schaudernd ab.

MARTIN: Über die Qualität der Ausführung kann man sicher von Fall zu Fall streiten. Professionell muß das Resultat solcher Video-Bemühungen schon sein, denn ich halte den Aspekt »Faszination« ganz allgemein für extrem wichtig.
Aber sei doch nicht so verbiestert: Wenn keine neuen Spielkonzepte entstehen, wird's irgendwann langweilig. Die PC-Anwender sollten sich glücklich schätzen, daß soviel probiert wird, denn die Videospiele-Hersteller trauen sich kaum an neue Konzepte. Gerade auf 16-Bit gibt's unendlich viele Jump-and-Runs und Prügelspiele, meist gut bis brillant. Aber irgendwann wird's halt langweilig, über Abgründe zu hüpfen und Gegnern auf die Nase zu schlagen. Das gleiche gilt für Rollenspiele und Simulationen. Auch die Masche »besser, schöner, schneller« nutzt sich irgendwann ab: Mehr Komplexität bedeutet nicht unbedingt mehr Spielspaß.
Außerdem muß man nicht nur die Faszination der Hardcore-Spieler erhalten, gerade mit den neuen Systemen 3DO, Playstation & Co. wird ein neues Publikum angesprochen. Das sind unter anderem Leute, die nicht zwangsläufig mit C 64 oder NES aufgewachsen sind. Das vielstrapazierte Genre »Interactive Movie« halte ich für entwicklungsfähig und -würdig.

HEINRICH: Naja, angesichts der bisherigen 3DO-Verkaufszahlen scheint dieses »neue Publikum« ein ausgesprochen mickriger Haufen zu sein. Aber Du hast damit recht, daß die Ansprüche der verschiedenen Spieler recht unterschiedlich sind. Natürlich gibt es auch den berufstätigen Nicht-Freak, der

INTERAKTIV?

nach Feierabend nur ein bißchen abschalten will. Da haben ausgesprochen schwere, komplizierte Spiele nicht den richtigen Entspannungsfaktor. Ich verdamme ja auch nicht jedes Programm, das ich schon in zehn Stunden durch habe – Hauptsache, ich wurde in dieser Zeit bestens unterhalten.
Andererseits müssen leicht zugängliche, einfach zu bedienende Spiele nicht zwangsläufigerweise anspruchslos sein. Da ist »Myst« wirklich ein Paradebeispiel, wie man aus einem extrem vereinfachten Adventure-Spielprinzip ein Maximum an Puzzles und Atmosphäre herausgeholt hat.
Aber was war denn Dein positives Schlüsselerlebnis, daß Du gesagt hast »Hey, diese Video-Dinger können ja richtig Spaß machen?«.

MARTIN: Ich fand es richtig, daß Sega für sein Mega-CD Spiele wie »Night Trap« veröffentlicht hat. Im Prinzip war Night Trap schon ein Film zum Mitspielen. Echte Schauspieler reagieren bedingt auf mein Kommando und die Geschichte endet so, wie ich spiele: gut oder schlecht. Ich entscheide, ob ich die Küche, das Wohnzimmer oder das Schlafzimmer anschaue. Im Gegensatz zu 7th Guest, das meines Erachtens nur eine pompös aufgemachte Mixtur aus bekannten Uralt-Ideen ist, hat Night Trap das Tor zu einem neuen Spielegenre aufgeschlagen.
Ähnliches gilt für »Voyeur«, das ja gerade für den PC umgesetzt wird. Ich sehe einerseits einen Videofilm in atemberaubender Qualität und kann andererseits die Handlung dezent steuern. Erneut klicke ich umher, welches Zimmer ich wann inspizieren will und sehe mir die Szenen an, die ich für richtig halte.

HEINRICH: So ganz kriegst Du meine Skepsis nicht weg. Auch der professionellste Interactive Movie setzt Staub an, sobald man alle Videos einmal gesehen hat – und das geht relativ schnell. Die »Spaß-fürs-Geld«-Relation ist nicht sonderlich berauschend, wenn ich mir dagegen ansehe, daß ich monatelang von einem konventionellen Spiel wie »Civilization« oder »NHL Hockey« bestens bedient werde.
Mag sein, daß eine ganz neue Zielgruppe von Gelegenheitsspielern dazu kommt, die just auf diese Spielfilm-Dinger abfahren. Aber die meisten Leute, die hier und heute ihre Liebe zum Computerspiel entdeckt haben, werden sich auch in Zukunft nicht mit dem Betrachten von Videoclips zufrieden geben. Die bisherigen Interaktivitäts-Ansätze – nichts übersehen, alles ausprobieren – sind noch zuwenig.

MARTIN: Neuartige Spielansätze sollen traditionelle Genres nicht verdrängen, sondern ergänzen. Das Medium Spiele muß sich weiterentwickeln, denn es lebt von Kreativität und Faszination. Mir ist ein Entwickler lieber, der holprige Schritte Richtung »mal was Neues« geht, als ständig sein Uralt-Konzept zu verfolgen. (hl)



Mit Night Trap leistete Sega Pionierarbeit bei den interaktiven Spielfilmen

CD-SCHOCK

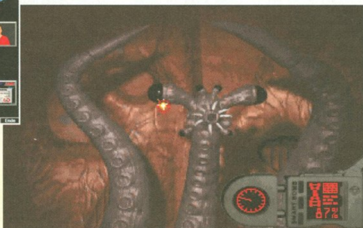
PC Player gibt's ab sofort auch mit CD-ROM. Wenn Sie diesen Monat die »plus«-Ausgabe gekauft haben, erwarten Sie neben einer exklusiven Demo von »Creature Shock« dutzende weiterer Neuheiten, Programme und Utilities auf der CD.



Neue Rätsel, neues Glück: Im Kurzfilm zu »11th Hour« sehen Sie SVGA-Grafik vom feinsten



Interaktiv und multimedial: Unser »TIE-Fighter«-Testbericht zeigt alle Details des Verkaufsschlagers



Nicht erschrecken: Die spielbare Demo von »Creature Shock« bietet sanften Nervenkitzel mit vielen Aliens

Ein neuer interner Rekord: Mit 689.107.920 Bytes ist die CD von »PC Player plus« das dickste ROM, welches unser Team bisher produziert hat. Aber nicht nur die Masse macht's: Auf der CD finden Sie neben brandneuen Demos auch Test-Software und stapelweise Material, das es nirgendwo anders gibt. Denn wir produzieren selbst: Interaktive Tests, Videos, Datenbank oder Starkiller-Comic gibt es nur auf PC Player plus.

Die Highlights

Die absoluten Highlights der Ausgabe beschert uns Virgin Games. So gibt es eine voll spielbare Demo von »Creature Shock«, welches Weihnachten »Rebel Assault« den Titel des besten Actionspiels wegnehmen will. Leider nicht spielbar, aber auf keinen Fall weniger beeindruckend sind die Previews zu »The 11th Hour«, ein fast zehn Minuten langer Kurzfilm in fließendem Super-VGA und »Lost Eden«, ebenfalls knapp zehn Minuten Grafik- und Animations-Studien aus dem Dinosaurier-Adventure. Alle drei Titel erscheinen erst in ein paar Monaten, können aber schon heute von ihnen begutachtet werden.

Weiterhin gibt es eine spielbare Demo und eine Diashow zu »Myst«, erste Bilder aus dem offiziellen »Monty Python«-CD-ROM namens »The Secret to Intergalactic Success«, einen ohne Einschränkungen spielbaren Flipper-Tisch aus »Epic Pinball«, Sprachausgabe satt bei der CD-ROM-Demo von »Sam & Max hit the Road«, einen Comic mit Sprache und Musik in »Beneath a Steel Sky« und einen vollständigen Level aus »Zool 2«.

Alle Demos und Previews (mit Ausnahme der TIE-Fighter-Demo) wurden auf keiner der bisherigen CD Players veröffentlicht. Wenn wir schon mal Demos von Sam & Max oder Beneath a Steel Sky hatten, handelte es sich um die Disk-Versionen; die neuen Demos sind aber wesentlich erweiterte CD-ROM-Fassungen.

Bugfixes, Patches, Treiber

Spinnt ein Spiel? Mag Ihr CD-ROM-Laufwerk nicht? Unsere Kollektion aktueller Update-Patches direkt von den Herstellern kann Ihnen weiterhelfen. In dieser Ausgabe finden Sie neben Treibern für die gängigen CD-ROMs unter anderem den ersten Outpost-Update.

Utilities für jeden Spieler

Unsere Sammlung von praktischen Tools wird ab sofort ausgeweitet. Auf dieser PC Player plus finden Sie unter anderem die Shareware-Version von »Game Wizard«, einem Mogel-Programm für fast jedes Computerspiel. Für schnelle Rechner, bei denen ältere Spiele schon zu schnell sind, gibt es einen Anti-Turbo, der den PC wieder schön langsam macht. Mit PCX-Dump machen Sie Ihre eigenen Bildschirmfotos aus Computerspielen und wenn Sie mal vergessen, wie Ihre Festplatte aufgebaut war, kann ein anderes Tool sie problemlos identifizieren.

SPIELBARE DEMOS



- Beneath a Steel Sky
- Breakthrough
- Chaos Engine
- ClockWizer
- Creature Shock
- Der Clou
- Epic Pinball
- Jazz Jackrabbit
- Menzoberanzan
- Myst
- Mystery of Life
- Mystic Towers
- Overlord
- Sam & Max
- Tie Fighter
- Traffic Department
- Universe
- Zool 2

SPIELE-PREVIEWS



- Armoured Fist
- Battle Drome
- CyClones
- Dark Forces
- Flight of the Amazon Queen
- Kings Quest 7
- Knights of Xentar
- Lode Runner
- Lost Eden
- Magic Carpet
- Monthy Python
- One Must Fall
- Phantasmagoria
- Renegade
- Space Quest 6
- Subwar 2050
- The 11th Hour
- Wing Commander 3
- Woodruff
- Woodstock

TREIBER-SOFTWARE



- Creative CR-563
- EzSCSI 3.0 Update
- Mitsumi FX-01
- Mitsumi LU-005
- Philips CM205

UPDATE-PATCHES

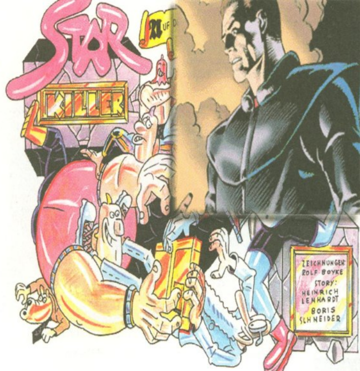


- Aegis - Guardian of the Fleet
- Archon Ultra
- Arena - Elder Scrolls
- Cannonfodder
- Chessmaster 4000
- EA Hockey 94
- Outpost
- Pacific Air War 1942
- Sam & Max (CD-ROM)
- Spectre VR

UTILITIES



- PD & Shareware-Utilities
- Bootdisk-Tools
- Festplatten-Identifizierer
- Game Wizard Mogelhilfe
- General Midi für MT-32
- MT-32 für Roland GS
- PC-Verlangsamer
- PICEM Bildbetrachter
- Screenshots mit PCXDump
- Soundblaster Tools
- VESA-Treiber
- VGA-Benchmarks



Gleich zwei Comics auf einem ROM: Unser eigener »Starkiller« und die extra-lange CD-ROM-Intro von »Beneath a Steel Sky«.

Interaktive Tests

Mit PC Player plus feiern wir auch einige Premieren. Unser erster »interaktiver Spieletest« widmet sich »TIE-Fighter«. Sehen Sie Slideshows, komplette Spielszenen und Videos, in denen unsere Tester ihre Meinung analysieren.

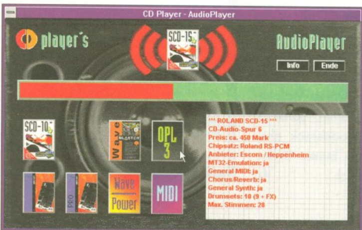
Parallel zu unserem Soundkarten-Artikel in dieser Ausgabe können Sie die sechs Wavetable-Upgrade-Boards selber probehören. Im »Audio Player« spielen wir Ihnen ein Musikstück vor: Sie hören nicht nur die sechs Testkandidaten, sondern auch eine normale OPL3-Karte und Ihre eigene Karte. So können Sie optimal herausfinden, ob sich ein Upgrade für Sie lohnt.

Unser beliebter »Daten Player« ist auch wieder dabei. Er enthält weit über 450 Kurztests aus allen PC Player-Ausgaben seit Januar 1993. Zu den wichtigsten Neuerscheinungen gibt es wieder Videoclips. Als Bonustrack: Die elektronische Version unseres »Starkiller«-Comics. (bs)

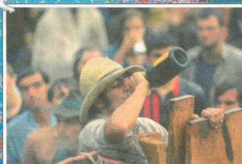
CD-ROM-Probleme lösen

Das CD-ROM wurde von uns sorgfältig getestet. Wenn es defekt ist, also ein Lesefehler es umöglich macht, das CD-ROM zu benutzen, tauschen wir es gerne um. Sollte allerdings ein einzelnes Programm bei Ihnen nicht funktionieren, können wir Ihnen leider nicht weiterhelfen; für die einzelnen Demos sind die jeweiligen Programmierer verantwortlich. Wir haben nur Einfluß auf unsere Eigenproduktionen und nicht auf die Spieledemos.

Wenn Sie diese Ausgabe von PC Player ohne CD-ROM erworben haben, können Sie das CD-ROM leider nicht nachbestellen. Der Grund ist einfach: Nach Berechnung von Verpackungs- und Versandkosten würde Sie das etwa soviel kosten, als wenn Sie die Zeitschrift einfach am Kiosk nachkaufen. Allerdings können Sie gerne komplette Heft/CD-ROM-Kombinationen nachbestellen. Bitte beachten Sie die entsprechende Anzeige in dieser Ausgabe.

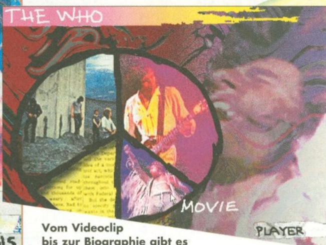


Wie klingen sie wirklich? Der »Audio Player« vergleicht Ihre Soundkarte mit sechs Testmodellen.





Das Woodstock-Feeling von anno '69 geht der CD zwar ab, das Zusehen macht trotzdem Spaß



Vom Videoclip bis zur Biographie gibt es viel über einige der Musiker zu erfahren

Woodstock

25th ANNIVERSARY



Das Hippie-Spektakel Woodstock wird zum 25. Geburtstag wieder ans Licht gezerrt. Ein CD-ROM lädt zum Trip zurück in die Flower-Power-Zeit ein.

Lange Haare, Schlaghosen, Blumen im Haar: Der Höhepunkt der Hippiebewegung war zweifellos das legendäre Riesen-Open-Air bei dem verschlafenen Nest Bethel, zu dem über 400.000 Leute strömten. Just zum 25. Jubiläum des Spektakels ist »Woodstock« wieder in aller Munde und soll nach dem Willen von Time Warner Interactive auch gleich in aller CD-ROM-Laufwerke sein. Von Woodstock anno '94 ist auf dem Silberling aber nichts zu sehen, es ist ein reiner Trip in die Vergangenheit.

Das Programm ist ansprechend gestaltet und empfängt den nostalgischen 68er-User oder blumengeschmückten Jung-Hippie mit einem übersichtlichen Menü, von dem aus man in die Bereiche »Musik«, »Künstler«, »Zeit und Ort« sowie »Leute« gelangt. Ein Mausklick genügt und schon stehen acht Live-Songs von Ten Years Afters »Goin' Home« bis zu »Summertime Blues« von The Who zur Auswahl, deren Soundqualität im Studio nachträglich aufpoliert wurde. Dazu blendet das Programm diverse Fotos in zufälliger Reihenfolge vor den kunterbunten Hintergrund ein. Negativ fällt auf, daß nicht einmal Ausschnitte anderer Songs zu hören sind. Wer stimmlich begabt ist, läßt sich den Text einblenden und schmettert die Weise fröhlich mit. Die Künstler unter uns wagen sich an das Mini-Malprogramm, das mit Farben und Formen nicht geizt und dazu animieren soll, im Groove der Musik psychedelische Gemälde zu entwerfen.

Im Backstagebereich treffen Sie auf den einen oder anderen Verantwortlichen von damals, darunter die Organisatoren John Sebastian und Michael Lang. Von ihnen werden Clips aus den Jahren 1969 und 1994 gezeigt. Schließlich gibt es noch den Bereich Künstler, worin einige der Musiker mit einer Biographie, einem Song und einem Videoclip vorgestellt werden. Das ganze rundet ein kleines Quiz mit ausgefallenen Fragen ab.

Bei der optischen Gestaltung hat man sich im großen und ganzen Mühe gegeben. Die Bilder sind trotz der Beschränkung auf 256 Farben sehenswert und abwechslungsreich ausgewählt. Die Videos, von guter bis mittelmäßiger Qualität, waren teilweise für den oscarprämierten Woodstock-Film gedacht, wurden aber nie vorher veröffentlicht. Die Bedienung ist durch einfaches Anklicken der originellen Icons schnell und einfach gelöst, sofern die Hardware-Voraussetzungen stimmen. Denn ohne Doublespeed-CD-ROM, 8 Megabyte RAM und einem schnellen Prozessor wird's eine Quälerei.

Fazit: Etwas mehr hätte es schon sein dürfen. Es gibt nur acht Songs zu hören, diese decken dafür aber das gesamte Spektrum der damals aufgetretenen Künstler ab. Reizvoll sind auch die Videoclips, die zum Teil unveröffentlichtes Material zeigen und gut ausgewählt wurden. Trotzdem sind die Informationen zu dünn gesät, bleibt der Rundgang durchs Festival zu oberflächlich, um die CD zu einen Muß zu machen. Echte Interaktivität bietet nur das magere Malprogramm, sonst ist Woodstock eher ein buntes Bilderbuch. (fs)

woodstock: 25th anniversary

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 25 MHz), 8 MByte RAM und Super VGA.

Programm-Typ:	Nachschlagewerk
Hersteller:	Time Warner
Ca.-Preis:	DM 80,–
Festplatte:	ca. 5 MByte
CD-ROM:	ca. 580 MByte
Anleitung:	Englisch; mittel
Programmtext:	Englisch; mittel
Sprachausgabe:	Englisch; viel
Grafik:	Gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 60

Test: »After Dark 3.0«

WELPE VERWÜSTET WINDOWS



Mit wilden Welpen, rennenden Ratten und taufrischen Toastern melden sich die Bildschirmschoner-Pioniere zurück. Berkley Systems demonstriert bei »After Dark 3.0«, mit wieviel Witz und Originalität man einen Selbstzweck am PC inszenieren kann.

The smell of toast is in th

Das Beste an Windows ist nach Meinung nicht weniger Skeptiker die Erfindung des »Bildschirmschoners«. Dabei handelt es sich nicht um ein Staubhäubchen für den Monitor, sondern ein Programm, das nach einigen Minuten Computer-Leerlauf selbständig aktiv wird. Rotierende Bildchen und putzige Animationen überlagern plötzlich Desktop und Textverarbeitung. Rührt der Anwender Maus oder Tastatur an, verschwindet der Spuk wieder. Die neckischen, selbstablaufenden Progrämmchen haben einen Zweck: Sie sollen bei stundenlanger Anzeige ein und desselben Menüs das allmähliche »Einbrennen« einzelner Bereiche in die Bildröhre verhindern.

Um den gewünschten Schoneffekt zu erzielen, müßte ein solches Screensaver-Programm eigentlich nur einen völlig dunklen Bildschirm darstellen. Da diese Technik auf Dauer höchst langweilig und nicht zum Angeben vor Kollegen geeignet ist, veranstalten professionelle Bildschirmschoner die unterhaltsamsten Demos. Berkley Systems war Vorreiter: Mit »After Dark« gelang einst ein sensationeller Verkaufserfolg, der eine ganze Welle von Nachahmern auslöste. Jetzt schlagen die Urväter zurück: Die rund 30 Module des brandneuen »After Dark 3.0« bieten aufgefrischte Versionen alter Schoner-Klassiker und zahlreiche neue Gags.



After Dark 3.0 packt die Schoner-Module der Berkley-Familie in übersichtliche Ordner

Außerdem unterstützt das Programm spezielle Ecologic-Monitore und schaltet nach einer einstellbaren Dauer das Gerät ganz aus – diese Schoner-Variante ist sogar umweltschonend...

Unsere persönlichen Lieblinge aus der neuen After-Dark-Kollektion stellen wir in drei separaten Kästen ausführlich vor. Neben diesen Highlights gibt es rund zwei Dutzend weitere bestaunenswerte Ideen, mit liebevoller Grafik und (abschaltbarem) Sound gewohnt professionell in Szene gesetzt. So verwandelt »Fish Pro« den Desktop zum grafisch verbesserten Aquarium mit editierbarer Fisch-Propulation. Ameisen, Kakerlaken und anderes Krabbelgetier wuselt hingegen bei »Bugs« mit bemerkenswert realistischer Ekelhaftigkeit umher.

Der Motorrad-Stuntman »Daredevil Dan« brettert über immer längere LKW-Reihen. Beim »Rat Race« wuseln vier Ratten über die Aschenbahn eines Leichtathletik-Stadions – und wer diese Idee schon für völlig irre hält, sollte mal das Modul »Nonsense« probieren. Ein Algorithmus generiert grammatikalisch korrekte, aber inhaltlich idiotische englische Sätze. Per Namenseditor schmuggeln Sie Persönlichkeiten wie Chef oder Lebenspartner in die Textanzeigen ein. Beim Trivia-Quiz »You bet your head« können Sie sogar mitspielen – und beobachten, wie ein Hammer Ihre Spielfigur plättet, wenn die Antwort falsch war. Besondere Erwähnung gebührt auch dem Modul »Artist«: Es malt eine beliebige Bilddatei mit der Technik Ihrer Wahl nach – sogar der Grad der künstlerischen Freiheit läßt sich dabei einstellen.





BAD DOG

Auf den Hund gekommen: Bad Dog buddelt Löcher in den Desktop, knabbert statt Frauchens neuen Schuhen die Folder an oder verteilt – sich lustvoll kratzend – seine Haare über den Bildschirm. Energisch knurrend packt der Hund eine Programmgruppe mit den Zähnen und zerrt sie über den Monitor.

Die Mimik des knuddeligen Köters vom reuigen »War das wirklich so schlimm?«-Augenaufschlag bis zum unbeschwerten Anhecheln des Menschen am Monitor ist eine Augenweide.

Der Zerstörungsradius eines lebhaften Welpen kann sich sehen lassen. Doch im Gegensatz zum Schlachtfeld, das ein realer Struppi hinterläßt, lassen sich die Flurschäden des virtuellen Vierbeiners mit einem Tastendruck beseitigen.

Der Unterhaltungswert des Desktop-verwüstenden Wauzis ist grandios; Tierliebhaber müssen After Dark 3.0 alleine deswegen haben.

Bei den geschmeidig animierten fliegenden Toastern der neuen Generation verführt der Karaoke-Modus zum Mitgrölen

DOS SHELL

Spuk inside? Obwohl niemand an der Tastatur werkelt, erscheinen Zeichen für Zeichen DOS-Kommandos auf dem Bildschirm. Directory-Inhalte werden angezeigt, Versions-Nummern aufgerufen – nach dem Poltergeist der Polter-PC?
Mitnichten, hier ist das Modul »DOS-Shell« am Werk. Es tut nichts anderes, als selbständig die Eingaben eines Anwenders zu simulieren – inklusive gelegentlicher Tippfehler. Das verselbständigte DOS-Befehl-Potpourri beschränkt sich auf harmlose Kommandos Marke »DIR /W« oder »PROMPT PG«; gelöscht oder verschoben wird natürlich Nichts. Optisch karg, aber originell und zum Beeindrucken technischer Voll-Laien bestens geeignet (»Guck' mal, ich bediene meinen PC mit telepathischen Impulsen«).

```
 640 KB OK

Toaster-BIOS v1.3.02.P0100137 3/25/94 rev.A-A1
Copyright(c)BSI

AfterDark DOS Shell version 2.7(Win)
Copyright(c) 1993,94 Berkeley Systems, Inc.  All rights reserved.

Welcome to AD-DOS.

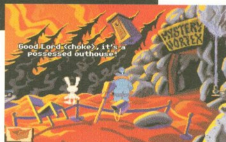
C:\>PROMPT $P$G

C:\>CD
C:\

C:\>DATE
Current date is Sun 08-21-1994

C:\>DIR /W
Volume in drive C is MS-DOS_5
Directory of C:\

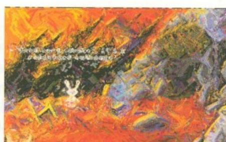
[AFTERDRK]
```



Vorher: Wir wählen eine Bilddatei und die Maltechnik, mit der »Artist« das Motiv verfremden soll



Mittendrin: Pinselstrich für Pinseltrich geht der Schoner ans Werk – die »künstlerische Freiheit« ist einstellbar



Nachher: Die schicke Pastell-Interpretation ist fertig – wer geht da noch in eine Galerie?



Die altbekannte »Slideshow« verarbeitet jetzt neben BMP-Dateien auch andere Grafikformate wie das kompakte GIF und bietet Spezialeffekte beim Ein- und Ausblenden der einzelnen Bilder. Schließlich wurde der berühmteste aller After-Dark-Schoner zu neuen Ehren gehievt: Bei »Flying Toasters Pro« surren die legendären Brotscheibenröster mit erheblich verbesserter Animation über den Bildschirm. Dazu ertönt wahlweise Wagner-Sound oder die offizielle Toaster-Hymne (...im Karaoke-Modus mit Textanzeige zum Mitsingen).
Beim 3.0-Angebot kommen noch die unvermeidlichen Farbspielereien dazu: Mit Modulen wie »Frost and Fire«, »Nirvana«, »Photon« oder einer neuen »Satori«-Version kommen Fans solcher Grafikeffekte auf ihre Kosten. Und beim bewährten »Multimodule«, bei dem Sie mehrere Schoner kombinieren, lassen sich einige Eigenkreationen jetzt separat speichern. Mit »Ray« ist sogar ein kleiner Raytracer dabei: In den rotierenden 3D-Gebilden spiegelt sich die Windows-Umgebung.

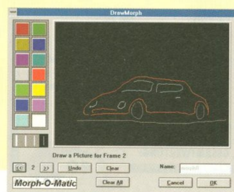
After Dark 3.0 ist im Gegensatz zu vielen Konkurrenz-Produkten wirklich sein Geld wert. Solide Technik und originelle Neuheiten garantieren einen hohen Coolheits-Faktor – das ideale Status-Symbol für den Windows-Anwender. Geduldige Einsteiger warten bis zum Jahresende: Dann will Berkley ein CD-ROM mit allen After-Dark-Teilen plus einigen Bonus-Modulen veröffentlichen. **(hl)**

Beim reichlich albernen Trivia-Quiz »You bet your Head« dürfen Sie aktiv mitraten



DRAW MORPH

Spätestens seit den Verwandlungseffekten in »Terminator 2« weiß auch Lieschen Müller, was man sich hinter dem Vorgang des »morphens« grob vorzustellen hat. Ein Computer wird mit zwei unterschiedlichen Bildern gefüttert, errechnet die Zwischenstufen und spult dann die Verwandlung als Animation ab.
Im Prinzip den selben Job erledigt das »Draw Morph«-Modul. Aus Rechenzeitgründen beschränkt es sich auf schlichte Linienwerke mit wenig Farben, aber die Resultate sehen trotzdem verblüffend aus. In einstellbarer Geschmeidigkeit verwandeln sich die Motive ineinander. Per Editor malen Sie eigene Bilder oder Schriftzüge – die eindrucksvolle Verwandlung berechnet dann das Programm.



after dark 3.0

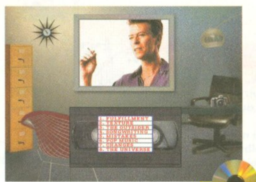
- ■ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ❑ CD-Audio
- ❑ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Super VGA.

Programm-Typ:	Bildschirmschoner
Hersteller:	Berkley Systems
Ca.-Preis:	DM 100,–
Festplatte:	ca. 5 MByte
CD-ROM:	–
Anleitung:	Englisch; gut
Programmtext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	–
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Sehr gut

GESAMTWERTUNG:





david bowie: jump



Der Digital World-Vertrieb hält momentan die Vorherrschaft für ein Software-Genre, dem Industrie-Insider eine goldene Zukunft einräumen: Interaktive Musikvideos präsentieren Ihnen den Lieblingspopstar in Ton und Bild, biographische Anmerkungen und Ausschnitte aus Videoclips. Nach der CD-ROM von Prince (siehe PC Player 9/94) geht in diesen Tagen die Windows-Umsetzung der David Bowie-Scheibe »Jump« an den Start.

Neben den Standard-Features (die Sie durch einen Rundgang in einem virtuellen Gebäude aufspüren) enthält »Jump« auch Interview-Passagen, bei denen Ihnen Bowie eine Handvoll Fragen beantwortet. Kernstück des CD-ROMs ist ein Tonstudio, in dem Sie sich als Cutter und Regisseur des »Jump They Say«-Videos erste Lorbeeren im Show-Biz verdienen. Ihre Interpretationen des Clips dürfen Sie auf Festplatte abspeichern.

»Jump« erspart Ihnen ausschweifenden Künstler-Narzißmuß und Esoterik-Kitsch. Ruhig und gesetzt wie Bowie selber präsentieren sich seine virtuellen Räume – der Opa des Psychodelic-Pop scheint mittlerweile so bieder zu leben wie ein schwäbischer Bahnbeamter. Grafische Sensationen und gewagte Gags sind auf der CD-ROM nicht versteckt – dafür erweisen sich die Schneidestudios (für Ton und Bild) als benutzerfreundlich und leistungsfähig. **(wi)**

david bowie: jump

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Interaktives Musikvideo**
Hersteller:	**Ion**
Ca.-Preis:	**DM 100,–**
Festplatte:	**ca. 0,5 MByte**
CD-ROM:	**ca. 620 MByte**
Anleitung:	**Englisch**
Programmtext:	**Englisch**
Sprachausgabe:	**Englisch**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**Gut**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 60



music mega rom



Der Idealzustand für einen Werbeschaffenden ist dann erreicht, wenn die Kundschaft viel Geld ausgibt, um in den Besitz seiner Reklame zu kommen. Was bei einer Kino-Eintrittskarte für die intelligenten TV-Spots der »Cannes-Rolle« noch nachvollziehbar ist, mutiert beim »Larry Music Mega ROM« zur Farce. Zu einem Preis, für den man sich locker zwei noch so überteuerte Audio-CDs leisten könnte, serviert Sony Music hier Promotion pur – notdürftig getarnt als »interaktives Popmagazin«.

Der Anspruch muß relativiert werden: Natürlich dringen hier nur Biographien, Interview-Schnipsel und Videoclips von Sony-eigenen Künstlern zum geneigten Anwender vor. Kritische Töne, wie man sie von einem »Popmagazin« erwarten könnte, bleiben außen vor. Wenig begeisternd ist zudem der Aspekt, daß Sony hier primär B-Klassen-Acts wie »Sieg über die Sonne« oder Rio Reiser, den König des ausbleibenden Durchbruchs, berücksichtigt.

Die technische Aufbereitung ist professionell: Windows-Videoclips, Sound in Stereo, hübsch designte Menüs, luftige Bedienung – nur die krampfhumorig-peinlichen Animationen von Maskottchen Larry lassen eine Ausschalt-Option vermissen.

Man klickt sich gerne mal durch die rund 30 Musikclips, aber so nach einer Stunde hat sich der Spaß und das ROM wird zum Staubfänger. **(hl)**

music mega rom

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Musik-Magazin**
Hersteller:	**Sony Music**
Ca.-Preis:	**DM 70,–**
Festplatte:	**ca. 3 MByte**
CD-ROM:	**ca. 620 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; ausreichend**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; befriedigend**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Gut**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 40



urostsujidoj



Animes«, japanische Zeichentrickfilme in schnellen Schnitten und martialischem Ambiente, sind schwer angesagt in Amerika und England. Der ultraharte Anime-Zyklus »Urotsukidoji: Legend of the Overfiend« ist neben »Akira« der bekannteste Vertreter des Zeichentrick-New Waves. Als erster Anime erscheint er in einer englischsprachigen Fassung auf CD-ROM.

Die CD bietet keinerlei Interaktion, dafür aber die typischen Bedienungselemente eines Laserdisk-Spielers. Unter dem Video-Fenster liegen die Buttons für Pause, Kapitel-Anwahl und Lautstärke, außerdem schützt eine Chef-Taste den Anime-liebenden Arbeitnehmer. Auch wenn die plakativen Actionszenen auf einer Leinwand besser kommen, als im mickrigen Bildschirm-Fenster, macht Ihnen »Urostukidoji« die Kontaktaufnahme mit trendgerechten Anime-Inhalten leicht. Dabei plaziert sich der Streifen inhaltlich und technisch bestenfalls im Zeichentrick-Mittelfeld – auf VHS und Laser-Disk gibt's weitaus bessere Fernost-Filme.

Für PC-Junkies die vor dem Monitor schlafen, essen und arbeiten, bleibt die nüchtern aufgemachte CD-Produktion aber ohne Konkurrenz – an den beschnittenen Bildausschnitt haben sich Multimedia-Fans ja inzwischen gewöhnt. Den Deutschland-Vertrieb hat Game Syndicate übernommen. **(wi)**

urostukidoj

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 25 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Zeichentrickfilm**
Hersteller:	**New Machine**
Ca.-Preis:	**DM 100,–**
Festplatte:	**–**
CD-ROM:	**ca. 630 MByte**
Anleitung:	**Englisch**
Programmtext:	**Englisch**
Sprachausgabe:	**Englisch**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 40

QUARANTINE

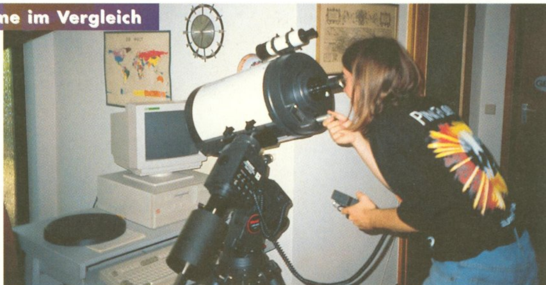

Available for PC CD-ROM
and PC Compatibles
GAMETEK
GAMETEK Deutschland GmbH, LHS, Gesellschaft für Logistik,
Postfach 101742, 41017 Monchengladbach, Germany.



ICH SEH' DEN STERNENHIMMEL

Astronomie-Programme im Vergleich

Wer durch den Dunstschleier über seinem Wohnort vom Sternengucken abgehalten wird, kann sich den Himmel auch auf dem heimischen Bildschirm ansehen. Unterstützt von einem Hobby-Astronomen holten wir drei aktuelle Programme vors Teleskop.



Nicht nur Neue-Deutsche-Welle-Sänger Hubert Kah war vom Sternenhimmel (»...Sternenhimmel, oh-oh!«) begeistert; seit Jahrtausenden fasziniert das Glitzern und Funkeln am Firmament die Menschheit. Schon in vorgeschichtlicher Zeit hatte man die Regelmäßigkeiten hinter den Bewegungen von Sonne und Planeten erkannt und benutzte sie zur Zeitbestimmung. In der Antike wurden viele Sternkonstellationen mit Personen, Tieren und Gegenständen assoziiert und bekamen Namen verpaßt – die Sternbilder waren geboren. Wissenschaftler und Gelehrte begannen, nach den Gesetzen hinter dem stellaren Treiben zu forschen; Namen wie Galilei, Kopernikus und Kepler sind wohl jedem ein Begriff.

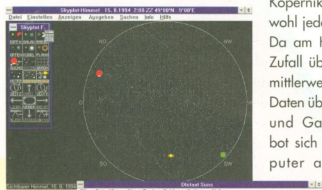
Da am Himmel wenig dem Zufall überlassen bleibt und mittlerweile Unmengen von Daten über zahlreiche Sterne und Galaxien feststehen, bot sich natürlich der Computer als Hilfsmittel der Astronomie an. Anfangs noch von Schwarzweiß-Bildschirmen gehandikapt, sind aus den Astroprogrammen dank Farbdarstellung und schneller Prozessoren zwischenzeitlich nützliche Hilfsmittel geworden.

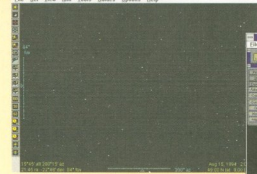
Zusammen mit dem Hobby-Astronomen Matthias Stürner haben wir uns drei aktuelle Sternguck-Programme vorgenommen, die auf den Heimanwender zielen: »Skyplot« von Data Becker, »Red Shift« von Maris Multimedia und »Distant Suns« der Virtual Realitis Laboratories. Ob aber auch nur eines davon unseren von Anfang an skeptischen Experten beeindrucken wird?

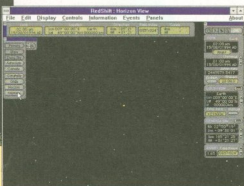
★ Skyplot ★★★

Trotz aller Zweifel macht sich der ehrenamtliche Mitarbeiter der Stuttgarter Sternwarte mit Eifer an die Arbeit. Den Anfang macht Skyplot. Der erste positive Eindruck (»Da sind ja tausend Sachen drin!«) wird jedoch gleich darauf getrübt. Matthias hat genau die Position eingegeben, von der aus er in der Nacht zuvor stundenlang durchs Teleskop geschaut hat, und stellt Diskrepanzen fest. »Das ist niemals Grenzgröße 6, da fehlen jede Menge Sterne. So wie auf dem Bildschirm sieht der Himmel vielleicht aus, wenn man Vollmond hat und gleichzeitig Nebel«. Aber nach der Zuschaltung der »alternativen Sterne« stimmt dann doch alles.

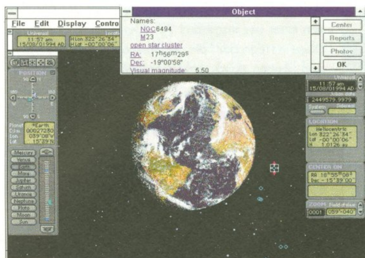
Die Grenzgröße bezeichnet die schwächste Lichtstärke, bei der bestimmte Sterne noch sichtbar sind und beträgt bei klarem, mondlosen Himmel etwa 6. Die Zahl bezieht sich auf die logarithmisch verknüpften Größenklassen der Sterne, wobei gilt: Umso kleiner die Zahl, desto heller das Objekt. Das Thema hat es Matthias augenscheinlich angetan: »Es ist Blödsinn, daß man die



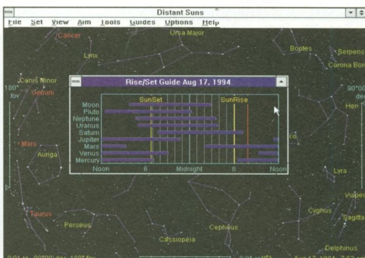




So wird der Sternenhimmel bei Skyplot, Distant Suns und Redshift dargestellt



Redshift: Flug um die Erde



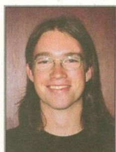
Distant Suns: Auf- und Untergangszeiten der Planeten

Grenzgröße auf 30 setzen kann – es gibt meines Wissens kein irdisches Teleskop, das so geringe Helligkeitsstufen darstellt!«. In diesem Stil geht es weiter, wir aber stellen die drei Programme erstmal nach unseren Maßstäben vor und lassen den Hobby-Astronomen dann in einem Extrakasten nochmal zu Wort kommen.

Skyplot ist eigentlich ein Buch mit beiliegender CD und Diskette und wird konsequenterweise auch über den Buchhandel vertrieben. Trotzdem handelt es sich dabei um ein umfangreiches Planetariumsprogramm. Sie haben die Wahl zwischen fünf verschiedenen Darstellungsmodi und können einzelne Planeten, Sterne, Deep Space Objects, Kometen etc. zu- oder wegschalten. Negativ fällt auf, daß man erst in der SKYPLOT.INS-Datei manuell den Pfad einstellen muß, in dem (auf der CD) die Bilder zu finden sind. Es gibt ca. 70 unterschiedliche Bilder, auf die von etwa 210 Objekten aus verwiesen wird. Die Helligkeit der Sterne wird entweder über die angezeigte Größe oder Graustufe kodiert. Brav erfahren Sie durch Anklicken eines Objekts nähere astronomische Daten darüber, z.B. die photografische Helligkeit (Größenklasse). Durch Markieren eines Bildschirmausschnitts wird dieser vergrößert, was allerdings nur in eckigen Karten funktioniert. Mit einer einfach zu bedienenden Suchfunktion lassen sich besondere Ereignisse (z.B. Konjunktionen mehrerer Planeten) oder Sonnenfinsternisse ausfindig machen. Der Verlauf von letzteren wird dann sogar auf einem stark abstrahierten Erdglobus eingezeichnet.

Vor allem die Anleitung von Skyplot ist gelungen, minutiös wird der Anwender in die Bedienung eingeführt und erhält nebenbei viel Wissenswertes über die Astronomie vermittelt.

DER EXPERTE SPRICHT


Matthias Stürner beschäftigt sich seit mehr als zehn Jahren hobbymäßig mit der Astronomie

Astronom Matthias Stürner kommentiert die drei Testkandidaten aus seiner Sicht: »Skyplot wirkt auf mich sehr unübersichtlich. Daß ich es erst nach einer Stunde schaffe, den Himmel so auf den Bildschirm zu bringen, wie er wirklich aussieht, mag ja an mir liegen. Aber daß man bei runden Karten keine Ausschnittsvergrößerung machen kann, ist in jedem Fall unpraktisch. Die enthaltenen Bilder sind im positiven Sinne amateurhaft – keine hochstilisierten Super-Teleskop-Aufnahmen, sondern das, was man durch ein gutes Amateurteleskop sieht.

Red Shift macht auf den ersten Blick einen sehr interessanten Eindruck, die Guided Tours sind gut zum Erlernen des Programms geeignet. Die Bedienung ist aber auch hier stellenweise schlecht gelöst und die Anzeige der momentanen Himmelsrichtung in Azimut dürfte den Einsteiger ziemlich verwirren. Schade, denn gerade Red Shift könnte mit seiner tollen Grafik bislang Uninteressierte zur Astronomie bringen. Die Planeten sehen beim Vergrößern echt aus und werden mit realistischem Sternenhintergrund dargestellt. Nett ist auch, daß einige der neuen Neptun-Bilder Verwendung fanden.

Bei Distant Suns ähnelt der Bildschirm tatsächlich auf Anhieb dem, was man mit dem bloßen Auge sieht. Wirklich behagen tut mir zwar auch dieses Programm nicht, aber es ist mir aufgrund seiner Nüchternheit noch am sympathischten. Distant Suns wirkt primitiver als Red Shift, aber mir scheint es das übersichtlichste Programm zu sein.«

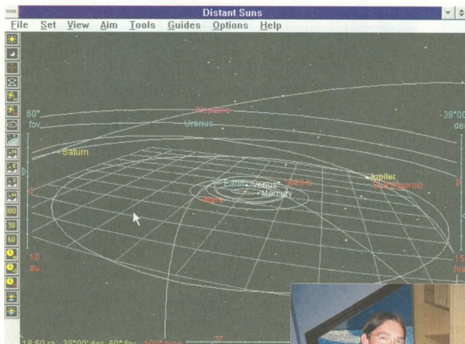
★ Distant Suns ★★★

Auch bei Distant Suns handelt es sich um ein reines Planetariums-Programm. Die Größenklassen der Sterne werden farblich kodiert, wie auch bei Skyplot können Sie Ihren Beobachtungspunkt aus einer Städteliste wählen oder gezielt in Koordinaten eingeben. Per »Quick Aim« wählen Sie direkt einen Planeten als Ziel aus, oder per »Search & Aim« ein beliebiges Objekt. Mehr als 200 Photos sind auf der CD enthalten und werden beim Anklicken von Objekten zunächst in einem Informationsfenster gezeigt, woraufhin man sie vergrößern kann. Mehrere »Guides« stehen zur Verfügung, von einer häßlichen Mondkarte über Auf- und Untergangszeiten der Planeten bis hin zur Anzeige der Sonnenkoordinaten (über ein Jahr verteilt) und den Planetenpositionen.

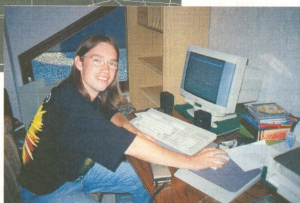
Distant Suns unterstützt die Suche nach speziellen Ereignissen, außerdem kann man neu entdeckte Objekte (z.B. Kome-

DISKETTE & CD-ROM

Alle drei Testkandidaten werden auf CD-ROM angeboten. Skyplot liegt zusätzlich eine Diskette bei; bei dieser Version müssen Sie allerdings auf die Bilder verzichten. Von Distant Suns ist außerdem eine ältere Windows-Version auf Floppy zum Preis von 150 Mark erhältlich. Unsere Wertungen beziehen sich alle auf die CD-Fassungen.



Distant Suns: Unser Sonnensystem per »Raumflug« betrachtet



Vorsicht: Kritischer Astronom am Computer

ten und Asteroiden) oder weitere Beobachtungsstandpunkte eingeben und dauerhaft speichern. Die aktualisierte Version 2.0 trägt dem spektakulären Aufprall des Kometen »Shoemaker-Levy-9« auf den Planeten Jupiter Rechnung: Neben zwei Animationen sind 11 Texte bzw. Tabellen über dieses Ereignis enthalten. Ein kleines Image-Utility erlaubt den Zugriff auf die vorhandenen und das Einbauen neuer Bilder. Zudem ist eine längere Abhandlung für Lehrer enthalten. Das Programm macht einen sehr kompakten und schnörkellosen Eindruck, z.B. erfolgt die Steuerung des sichtbaren Himmelsbereichs unkompliziert mit drei Schiebereglern, die ständig eingeblendet sind.

★ Red Shift ★★★

Red Shift meldet sich mit einem Hauptmenü, das den Zugang zum eigentlichen Programm, oder aber die Auswahl von einer aus insgesamt 20 »Guided Tours« erlaubt. Diese werden per Foto und kurzem Text beschrieben und können durch Anklicken geladen werden. Daraufhin stellt sich das Programm auf eine voreingestellte Ansicht ein und gibt Ihnen die Erklärung, was in dieser Situation gemacht oder angeschaut werden sollte. Mit Hilfe einer Bedienungsleiste starten Sie dann den Ablauf der Simulation und verfolgen z.B., wie vom Mond aus gesehen die Erde am »Himmel« aufgeht. Vor allem führen die Guided Tours auf verständliche, unaufdringliche Weise in die Bedienung des recht komplexen Programms ein.

Die üblichen Standardfeatures, wie Anzeigen bestimmter Objekte, horizientale oder äquatoriale Sicht und Zoomen sind enthalten. Zusätzlich wartet Red Shift mit einigen besonderen Funktionen auf. So werden meist Fotos bzw. Radaraufnahmen der Planeten unseres Sonnensystems benutzt, um deren Oberfläche möglichst realistisch darzustellen. Vor allem die Erde wirkt äußerst lebensecht, zumal der zu sehende Planeten- und Sternenhintergrund exakt berechnet wird. Grafisch macht das Umkreisen eines Planeten eine Menge her, hier zeigt sich, daß Astronomie keinesfalls eine langweilige wissenschaftliche Spezialdisziplin sein muß.

Viele Fotos und einige Videosequenzen schlagen in dieselbe Kerbe: Red Shift bietet von allen drei Programmen eindeutig am meisten fürs Auge. Sie können sogar auf einfache Weise eigene Animationen (z.B. von einer Sonnenfinsternis) drehen – der eingebaute »Recorder« macht's möglich. Eine umfangreiche Online-Enzyklopädie der Astronomie rundet das überzeugende Angebot von Red Shift ab. **(la)**

skyplot

■ VGA	■ Super VGA
❑ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, CD-ROM und SVGA.

Programm-Typ:	**Astronomie-Programm**
Hersteller:	**Data Becker**
Ca.-Preis:	**DM 100,–**
Festplatte:	**ca. 2 MByte**
CD-ROM:	**ca. 125 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; sehr gut**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**–**
Grafik:	**Ausreichend**
Sound:	**–**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 50

distant suns

■ VGA	■ Super VGA
❑ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, CD-ROM und SVGA.

Programm-Typ:	**Astronomie-Programm**
Hersteller:	**Virtual Reality Laboratories**
Ca.-Preis:	**DM 300,–**
Festplatte:	**ca. 2 MByte**
CD-ROM:	**ca. 450 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; gut**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**–**
Grafik:	**Ausreichend**
Sound:	**–**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 60

red shift

■ VGA	■ Super VGA
❑ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, CD-ROM und SVGA.

Programm-Typ:	**Astronomie-Programm**
Hersteller:	**Maris Multimedia**
Ca.-Preis:	**DM 150,–**
Festplatte:	**–**
CD-ROM:	**ca. 575 MByte**
Anleitung:	**Englisch; gut**
Programmtext:	**Englisch; gut**
Sprachausgabe:	**–**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**–**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 70

Rennsimulationen im Vergleich

PS-MONSTER

Vollgas und ab durch die Mitte: Qualmende Reifen und Bleifuß-Fanatiker sind auf dem PC besser aufgehoben als auf der Straße. Wir haben die reizvollsten Rennspiele bei einem Boxenstopp auf Kolben und Nockenwelle geprüft.

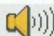


Bildquelle: Image Bank



Mit 300 Stundenkilometern rast der Benetton-Ford über die lange Gerade. Nur noch wenige hundert Meter bis zur gefürchteten Schikane. Plötzlich überholt ein anderer Fahrer aus dem Windschatten heraus. Beide Autos bremsen zu spät und krachen in der engen Kurvenkombination zusammen: Reifen fliegen durch die Luft, doppelter Totalschaden. Doch statt zwei Verletzte zu beklagen, drückt der PC-Raser die Escape-Taste und beginnt das Rennen einfach von vorne.

Umweltfreundlicher und ungefährlicher als der tägliche Straßenverkehr, aber kein bißchen weniger aufregend sind die Rennspiele für PCs. Von der detaillierten High-End-Simulation »Formula One Grand Prix« bis zur Vierrad-Schlammschlacht »Rally« haben wir die neun besten und unterhaltsamstem Vertreter dieser Spielegattung bei einem Boxenstop unter die Lupe genommen. »Indy Car Racing« und dessen Vorgänger »Indy 500« sind ebenso dabei wie »F1«, der Oldie »Stunt Car Racer«, »Lotus«, »Speed Racer« und »Car + Driver«. Nachfolgend stellen wir unsere Checkliste vor.

 Grafik und Sound

Erster Blickfang ist natürlich die Grafik. Hier unterteilt sich die Rennspiel-Welt in zwei Lager. Titel wie F1 oder Lotus zeigen schnelle Bitmap-Grafiken, die komplett im Speicher liegen und deshalb ohne den Prozessor zu belasten auf den Monitor gezaubert werden. Dagegen setzte schon das ältere Indy 500 auf die beliebte Polygon-Technik, bei der alle Objekte aus vielen tausend Rechtecken zusammengesetzt sind. Der Computer berechnet die Lage jedes Objekts in Echtzeit, was auf Kosten der Prozessorleistung geht. Dafür zoomen oder drehen sich die Autos weicher und realistischer. Die blockigen Bitmap-Grafiken wirken oft bunter und laufen auch auf kleineren PCs ansehnlich schnell.

Der Sound ist bei allen Spielen eher bescheiden. Das hohe Singen der Motoren im höchsten Drehzahlbereich ist für die einen ein Ohrenschmaus, für andere eher nervig.

Abgesehen von etwas gelegentlicher Dudelmusik sind noch Soundeffekte bei Crashs oder quietschende Reifen zu hören. Mittlerweile ist der Standard der Samples recht hoch und gerade bei Formula One Grand Prix und Indy Car Racing realistisch.

 Realitätsnähe

Bie Bandbreite der Rennspiele reicht von der anspruchsvollen Simulation bis zum rasanten Actionspiel. Simulationen erfordern mehr Zeitaufwand und Geduld, werden deswegen aber nicht generell besser oder schlechter bewertet. Wer Wert auf ein »echtes« Fahrgefühl legt, ist mit Formula One Grand Prix zufriedener als mit Lotus. Dagegen eignet sich F1 eher für eine schnelle Runde als das anspruchsvolle Indy Car Racing. Richtige Autos werden mit Lenkrädern gesteuert und nicht mit Joysticks oder Tasten, doch auf dem PC ist das nur selten möglich. Gerade die Steuerung ist mit das wichtigste an einem Rennspiel – die schönste 3D-Grafik nützt nichts, wenn der Flitzer ständig in die Bandenwerbung knallt. Für Indy Car Racing und Formula One Grand Prix können das Lenkrad und die Pedale von Thrustmaster benützt werden. Das Spielgefühl wird



Lotus, Speed Racer und wie hier F1 lassen sich dank horizontal geteiltem Bildschirm zu zweit gleichzeitig spielen

damit entsprechend realisisch. Für die anderen Programme läßt sich dieses Set nicht verwenden, da sie den zweiten Joystickport nicht abfragen.

Rennstrecken

Nicht umsonst wird die Formel 1 als »Rennzirkus« bezeichnet. 16 Kurse sind über den Globus verteilt, dazu kommen unzählige Rallyestrecken oder die Pisten der Indy-Car-Serie. Die meisten unserer vorgestellten Spiele bieten mehrere Kurse an, nur Indy 500 geizt mit einer einzigen Piste. Wir haben bewertet, wie nahe die digitalen Strecken an die realen Kurse kommen – Sie können es selbst zuhause am Fernseher ausprobieren, wenn wieder eine Formel-1-Übertragung läuft. Die erfundenen Kurse in Spielen wie Lotus oder Stunt Car Racer haben wir auf ihren Unterhaltungswert und die Abwechslung geprüft.

Die Boliden

Ob Sie täglich mit dem Fiesta in die Arbeit fahren oder sich nur im dicken Mercedes auf die Straßen trauen: Mit unseren Rennspielen können Sie am PC den geheimen Neigungen zu riskantem Gerase nachgeben. Hochgezüchtete Formel-1-Boliden, kompakte Indy Cars, bullige Rallye-Flitzer oder sündteure Sportwägen aus den Häusern Ferrari oder Lotus warten nur darauf, von Ihnen gefahren zu werden. Auf Dauer wird es langweilig, immer nur mit dem selben Fahrzeug über die Piste zu brettern. Je mehr unterschiedliche Autos ein Spiel bietet, desto länger ist es reizvoll, damit zu fahren. Wichtig ist auch, ob Sie an den Autos herumbasteln und sie tunen können.

Die Gegner

Was wäre das schönste Rennspiel ohne Gegner? Wir haben die Konkurrenten unter die Lupe genommen und kritisch betrachtet, ob sie über eine gewisse Intelligenz verfügen oder nur tumbe Hindernisse sind. Positiv fallen einstellbare Stärke der Computergegner und Zwei-Spieler-Modus ins Gewicht.

Zieleinlauf

Bei F1, Lotus und Speed Racer handelt es sich um flotte Actionspiele, die auch für Einsteiger problemlos zu beherrschen sind. Besonders positiv fällt bei Lotus der Streckeneditor auf, während F1 durch extra-rasanten, unkomplizierten Spielspaß gefällt. Wer Bäume statt Beton vorzieht, sollte Rally probefahren, das trotz der teils fiesen Steuerung eine interessante Wald-und-Wiesen-Alternative bietet. Für die Autofreaks unter unseren Lesern ist Car + Driver das richtige. Zehn Nobelkarossen sind sehr schön umgesetzt, die abwechslungsreichen Kurse laden immer wieder mal zu einer kleinen Runde ein. Nicht unwitzig trotz hoffnungslos veralteter Grafik sind die Oldies Indy 500 und Stunt Car Racer, die mittlerweile als Billigspiele erhältlich sind.
Objektiv betrachtet geht die Pole Position an Indy Car Racing. Die Optionen sind reichhaltig, die Grafik repräsentiert das derzeit Beste in diesem Bereich und das Fahrgefühl ist schön realistisch. Nur knapp wird das hochklassige Formula One Grand Prix auf Platz 2 verbannt. Dieser Klassiker von Microprose ist für Einsteiger zu langatmig und unflexibel, wird aber auch höchsten Ansprüchen von Simulations-Fans gerecht.
Geduldige Spieler sollten vielleicht noch ein wenig mit dem Kauf warten: In den kommenden Monaten sollen just zu den beiden besten Rennsimulationen Nachfolger erscheinen. NASCAR Racing vom Indy-Car-Team ist fast fertig; Formula-One-Macher Geoff Crammond sitzt auch schon am nächsten Rennspiel für Microprose. Und wie läßt sich das Renn-Feeling bei den Testsiegern noch steigern? Stellen Sie einen offenen Benzinkanister unter den Stuhl und lassen Sie sich von einem Freund bei einem Crash heftig an den Schultern rütteln... **(fs)**

RENNSPIEL-ÜBERSICHT

Name	Hersteller	Schwerpunkt	ca.-Preis	Hardware-Empfehlung	PC Player-Wertung
Car + Driver	Electronic Arts	Simulation	70 Mark (Compilation: »Beau Jolly Excellent Games«)	486 mit 33 Mhz, 4 MByte RAM	73
F1	Domark	Action	100 Mark	386 mit 40 MHz, 4 MByte RAM	74
Formula One Grand Prix	Microprose	Simulation	140 Mark	486 mit 50 MHz, 8 MByte RAM	84
Grand Prix Unlimited	Accolade	Action	100 Mark	386 mit 33 MHz, 1 MByte RAM	56
Indy 500	Electronic Arts	Action-Simulation	40 Mark (Compilation: »Air Land Sea«)	386 mit 16 MHz, 1 MByte RAM	69
Indy Car Racing	Virgin	Simulation	120 Mark	486 mit 50 MHz, 8 MByte RAM	87
Lamborghini Challenge	Titus	Action	90 Mark	386 mit 40 MHz, 4 MByte RAM	39
Lotus	Gremlin	Action	80 Mark	486 mit 33 MHz, 2 MByte RAM	70
Mario Andretti's Racing	Challenge	Hit Squad	40 Mark	386 mit 40 MHz, 2 MByte RAM	53
Nigel Mansell	Gremlin	Action	90 Mark	386 mit 40 MHz, 2 MByte RAM	62
Rally	Europress	Simulation	100 Mark	486 mit 33 MHz, 4 MByte RAM	64
Stunt Car Racer	Microprose	Action	20 Mark	386 mit 16 MHz, 1 MByte RAM	61
Speed Racer	Accolade	Action	100 Mark	486 mit 33 MHz, 4 MByte RAM	64
Test Drive 3	Accolade	Action	40 Mark	386 mit 16 MHz, 2 MByte RAM	44
Toyota Celica Rally	Gremlin	Action-Simulation	100 Mark	386 mit 40 MHz, 2 MByte RAM	52

Alle Wertungen wurden nach heutigen Maßstäben vergeben. Unsere fast zwei Jahre alte Gesamtwertung für Car + Driver wurde deshalb z.B. um 10 Punkte nach unten korrigiert. »Compilation« bedeutet, daß dieser Titel Teil einer Spielesammlung ist; zum angegebenen Preis erhalten sie also zusätzliche Programme.

INDY CAR RACING



1 »Ständig im Kreis fahren kann auf Dauer keinen Spaß machen«, dachten sich die Programmierer des Indy 500-Nachfolgers. Neben einem komplett renovierten Grafiksystem sorgte Papyrus bei Indy Car Racing für kurvenreiche Strecken, die abwechslungsreicher und anspruchsvoller sind. Zusammen mit der detaillierten Grafik ergibt das eine rasante und kurzweilige Mischung, bei der vor allem die Computergegner durch ihre intelligente Fahrweise angenehm auffallen.

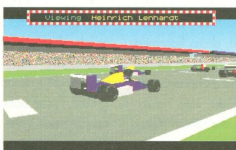
Die Steuerung ist exakt einstellbar, die Optionen reichen vom Unzerstörbarkeits-Modus bis zu zufälligem Regen und Wind. Obwohl Indy Car Racing auch per Joystick sehr gut zu spielen ist, macht es mit dem tadellos funktionierenden Thrustmaster-Lenkrad am meisten Spaß. Durch den Patch auf die Version 1.04g funktioniert endlich auch der Zwei-Spieler-Modus über ein Modem.

Vorsprung durch Technik

Der Vorsprung vor Formula One Grand Prix ist hauchdünn, dank der spektakulären Technik und größeren Flexibilität aber verdient. Indy Car läßt sich nicht nur als harte Simulation fahren, sondern auch als anspruchsvolles Actionspiel. Mir macht's eben Spaß, zwischendurch als unzerstörbarer Geisterfahrer die Gegner zu schocken. Nett sind auch die Kameraperspektiven der Replay-Funktion. Diese Mischung gab zusammen mit der besseren Grafik den Ausschlag: Testsieger! (fs)



FORMULAR ONE GRAND PRIX



2 Das komplexeste und anspruchsvollste Rennspiel ist Formula One Grand Prix von Microprose. Sie fahren als Pilot eines PS-starken Boliden über 16 detailgetreu simulierte Kurse der Weltmeisterschaftssaison 1992/93. Die Gegner treten entweder mit zufällig ermittelten Stärken gegen Sie an oder mit den Werten der Fahrer aus jener Saison. Wer will, kann alle Fahrer gleich stark einstellen.

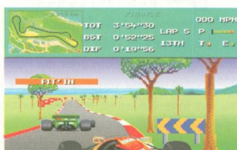
Die Grafik ist nicht so großzügig mit Texturen versehen wie bei Indy Car Racing, dafür sind die Entfernungen besser einzuschätzen. Die Steuerung ist ebenfalls hervorragend und funktioniert mit dem Thrustmaster-Lenkrad noch besser als bei Indy Car Racing. Per Modem treten zwei menschliche Spieler gegeneinander an. Alternativ können sich bis zu 24 Spieler beim Rennen nach einer bestimmten Zeitspanne abwechseln.

Schwer, aber realistisch

Im Gegensatz zu Indy Car Racing ist Geoff Crammonds aktuelles Werk ernster und etwas anspruchsvoller. Echte Formel-1-Fans sehen sowieso auf die kleineren Indy Cars herab und basteln lieber stundenlang an der optimalen Spoilereinstellung. Für das Thrustmaster-Lenkrad gibt es kein besseres Spiel, die übersichtliche und detailgetreue Grafik kommt Rennpuristen zugute. Lobenswert ist die Option, sich mit mehreren Freunden beim Fahren nach einer beliebigen Zeitspanne abzuwechseln. Langeweile kommt so kaum auf. (fs)



F1



3 Sie wollen eine realistische Fahrsimulation mit höchstem Anspruch? Dann bitte gleich weiterblättern, denn trotz Formel-1-Aufmachung gehört »F1« zu den leichtgewichtigen Action-Sausen. Hinter dem gnadenlos schnellen Geflitze steckt das französische Programmierteam Lankhor, das früher mit »Vrooom!« Rennspiel-Lorbeeren erntete.

Bei F1 drehen Sie ihre Runden alleine oder zusammen mit einem Kumpel: Beim Zwei-Spieler-Modus wird die Grafik ein wenig gequetscht, um zwei unabhängige 3D-Ansichten unterzubringen – kompakt, aber spielbar. Im Arcade-Modus rast man um die besten Scores, bei der Weltmeisterschaft sammeln Sie Rennen für Rennen die begehrten Punkte. F1 bietet vier Schwierigkeitsgrade, wobei jede Einstellung jenseits des einfachsten Levels selbst Könner herausfordern wird. Auch die Steuerungstechnik (Gangschaltung/Automatik) ist einstellbar.

Turbo Total

F1 konzentriert sich auf eher schlichte Aspekte des Geschwindigkeitsrausches, bringt diese aber umso besser rüber: Die Kiste fährt sich gut, ist mörderisch schnell und macht Laune. Das unkomplizierte, mäßig realistische Action-Rennspiel kann es nicht mit dem Anspruch der besten Fahrsimulationen aufnehmen. Wer eine komplexe, langfristige Herausforderung sucht, ist bei Indy Car & Co. besser aufgehoben. Wenn man aber ein leicht zugängliches Rennspiel möchte, ist F1 goldrichtig. (hl)



I WANT YOU VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: **(0 24 03) 2 11 88** Ladenöffnungszeiten: Mon - Frei: 9.00 - 18.00 Uhr, Sam: 10.00 - 13.00 Uhr · Bergrather Str. 16 a · 52249 Eschweiler

NEUES LADENLOKAL IN ESCHWEILER

SIMULATION / STRATEGIE

1990 - Die '94 Edition V 47,99
1942 - Pacific Air War A 94,99
A - Train V 35,99
Aces of the Deep V 79,99*
Across the Rhine V 94,99*
Armoured First A 87,99*
Aufschwung Ost V 67,99
Battle Isle 2 V 79,99
Break Thru A 47,99*
Burning Steel 2 E 67,99
Burning Steel 2 V 87,99*
Caribbean Disaster V 79,99*
Carriers at War 2 E 79,99
Chartbreaker V 67,99*
Christoph Kolumbus V 79,99
Civilization V 94,99
Colonization V 94,99*
Comanche V 87,99
Comanche MissionDisk 1 V 47,99
Comanche MissionDisk 2 V 54,99
D - Day E 67,99
Dark Legions E 59,99*
Death or Glory V 87,99*
Delta V E 67,99*
Delta V V 79,99*
Der Patrizier V 79,99
Der Planer V 79,99
Der Planer Extra (Zusatzdisk) V 39,99
Die Siedler V 79,99
Elite 2 - Frontier A 67,99
Elite 3 V 79,99*
Empire DeLuxe V 67,99
F-14 - Fleet Defender A 94,99
Flugsimulator 5.0 V 134,99
FS5.0 Scenery Disk versch. abA 54,99
FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschland je V 39,99
Fritz 3 V 149,99
Hanse - Die Expedition V 39,99
Harpoon 2 E 79,99
Harpoon 2 Scenario Editor E 35,99
Hurra Deutschland V 67,99*
Mad News V 74,99
Mechwarrior 2 - The Clans A i. Vorb.*
Merchant Prince A 74,99
Overlord - D-Day Campaign A 79,99
Pacific Strike A 59,99
Pacific Strike Speech Pack A 37,99
Pinball Dreams A 59,99
Pinball Dreams 2 A 35,99
Pinball Fantasies A 59,99
Pizza Connection V 87,99
Privateer + Speech Acc. Pack A 87,99
Privateer Sp. Operations 1 A 37,99
Reunion V 74,99
Rüsselsheim (Detroit) V 67,99
S. U. B. V 67,99*
Sim City 2000 V 87,99
Sim City 2000 Scenario 1 V 35,99
SSN-21 Seawolf V 79,99
Starlord A 94,99
Strike Commander A 87,99
Strike Com. Speech Pack A 35,99
Strike Com.Tactical Op. 1 A 37,99
Subwar 2050 A 94,99
Subwar 2050 Mission Disk A 47,99
T. F. X. A 87,99
The Grandest Fleet A 67,99
Theme Park V 79,99
UFO Enemy Unknown V 94,99
Victory at Sea A 79,99*
Wargame Constr. Set II E 67,99
Warlords 2 E 79,99
Warlords 2 Scenario Builder E 69,99
Werewolf KA 50 A 67,99*
Wing Armada A 69,99*
Wing Commander DeLuxe A 87,99
Wing Com. 2 + Speech Pack V 67,99
Wings of Glory V i. Vorb.*
World War 2 - Battles of S. P. V 74,99
X - Wing A 87,99
X - Wing Upgrade Kit V 54,99
X - Wing Miss. 2 (B - Wing) V 39,99

ROLLENSPIELE/ADVENTURES

Al-Qadim - Genie's Curse E 67,99
Al-Qadim - Genie's Curse V 79,99*
Alone in the Dark 2 V 87,99
Bazooka Sue V 87,99*
Beneath a Steel Sky V 59,99
Bloodnet A 87,99*
Bloodstone A 59,99
Das schw. Auge (Schicksalskl.) V 79,99
Das schw. Auge 2 (Sternen.) V 79,99
Day of the Tentacle (Man.Man.2) V 87,99
Der Clou V 79,99
Durch die Wüste (Karl May) V i. Vorb.
Erben der Erde V 79,99
Fantasy Empires V 79,99
Hand of Fate (Kyrandia 2) V 74,99
Heimdall 2 A 67,99
Höhlenwelt V i. Vorb.
Indiana Jones 4 V 47,99
Ishar 3 - 7 Gates of Infinity V 67,99
Lands of Lore V 59,99
Leisure Suit Larry 6 V 74,99
Monkey Island 1 V 35,99
Monkey Island 2 V 47,99
Police Quest 4 V 67,99
Quest for Glory 4 V 67,99*
Ravenloft V 79,99
Robinson's Requiem V 59,99
Sam & Max V 87,99
Simon the Socerer V 87,99

Star Trek 2 Judge. Rites V 87,99
Superhero Leag. of Hoboken E i. Vorb.*
System Shock A 79,99*
The Elder Scrolls Arena E 67,99
Ultima 8 - Pagan V 87,99
Ultima 8 - Pag. Speech Pack V 37,99
Ultima 8 - Lost Vale V i. Vorb.*
Ultima Underworld 2 A 74,99
Unlimeted Adventures V 79,99
Wizardry 7 V 87,99

KIDS SOFTWARE (auch für Erwachsene)

Fatty Bear's Fun Pack E 54,99
Peter Pan V 64,99
Scooters Zauberschloß V 64,99
Spelunx E 69,99*

SPIELESAMMLUNGEN

Award Winners Gold A 67,99
(Elite Plus, Jimmy White Snooker, Sensible Soccer, Zool)
Big Four V 59,99
(Boxing Manager, Hannibal, Hill Street Blues, Squash)
Classic Power Compil. V 79,99
(Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)
Combat Classics 2 A 67,99
(F19 St.Fighter, Pacific Island, Silent Service 2)
Fantastic Worlds A 79,99
(Pirates, Populous, Realms, Wonderland)
Joysoft Classics A 47,99
(Defender of the Crown, It came from the Desert, Railroad Tycoon, Supremacy, TV Sports Basketball, TV Sports Football)
Kind of Magic 4 V 67,99
(Dynatech, Elysium, USS John Young)
Lords of Power V 79,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)
Lucas Arts Cl. Adventures V 99,99*
(Indiana Jones 3, Loom, Man. Mansion, Monkey Island 1, Zak McKraken)
Lucas Arts Cl. Simulations A 79,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)
Quest for Knowledge V 74,99
(Elite 2 - Frontier, Humans, Nomad)
Space Legends A 74,99
(Elite Plus, Mega Traveller 1, Wing Commander 1)

ACTION/GESCHICKLICHKEIT

Alien Breed A 54,99
Battletoads A 59,99*
Body Blows A 54,99
Breakline A 47,99
Cannon Fodder V 59,99
Chaos Engine A 54,99*
Cool Spot A 54,99
Corridor 7 A 35,99
Dangerous Streets A 47,99*
Desert Strike E 74,99*
Fire and Ice A 54,99
Fury of the Furries A 59,99
Jungle Strike E 67,99
Last Action Hero A 54,99
Lemmings 2 - Tribbes A 79,99
Micro Machines A 59,99*
Mortal Kombat A 54,99
Overdrive A 54,99*
Oxyd magnum V 47,99
Prince of Persia 2 A 67,99
Soccer Kid V 67,99
Street Fighter 2 A 59,99
Superfrog A 54,99*
Terminator Rampage E 67,99
The Lost Vikings A 79,99
Tie Fighter A 79,99
Tubular Worlds A 54,99
Turrican 2 A 67,99*
Unnatural Selection A 67,99

SPORT/SPORTSIMULATION

Anstoss V 67,99
Anstoss World Cup Edition V 54,99
Arcade Pool A 28,99*
Bundesliga Man. Prof. 2.0 V 67,99
Bundesliga Man. 3 Hattrick V 87,99
F 1 A 67,99
FIFA International Soccer V 69,99
Hattrick ! V 79,99*
Indy Car Racing V 54,99
Indy Car Racing Tracks A 32,99
Internat. Sensible Soccer V 35,99
Kick Off 3 V 59,99
Links 386 PRO A 79,99
386 PRO Data Disk je E 45,99
Manchester United PLC V 67,99
NFL Coaches Club Football A 79,99
NHL Hockey A 79,99
World Cup USA '94 V 59,99

IBM/PC CD-ROM

10 Jahre Interplay Anthologie A 94,99
(Another World, Bard's Tale, Battle Chess, Castles, Dragon Wars, Lord of the Rings, Mindshadow, Star Trek - 25th Anniversary, Tass Times, Wasteland)
11th Hour A 121,99*
A Hard Day's Night (Beatles) E 67,99
Aces of the Deep V 79,99*
Aegis: Guardian of the Fleet E 79,99
Air Superiority A i. Vorb.*
Al Qadim - The Genie's Curse V 67,99*
Alone in the Dark V 94,99
Anstoss inkl. World Cup Ed. V 87,99
Archon Ultra V 67,99
BAT 2 - Coshan Conspiracy V 79,99*

Battle Isle 2 V 69,99
Battle Isle 2 Scenario CD V 54,99
Beneath a Steel Sky V 79,99
Bioforge V i. Vorb.*
Bloodnet A 87,99*
Burning Steel Compilation V 87,99
Burning Steel 2 (Gr. Naval Battles) E 67,99
Burntime V 79,99
B. Aldrin's Race into Space A 94,99
Caribbean Disaster V 87,99*
Chessmaster 4000 Turbo A 67,99*
Civilization + Rail. Tyc. Del. VA 69,99
Classic Flight Simulations A 59,99
(Air Warrior, F-14 Tomcat, F-15 Strike Eagle 2 + Operation Desert Storm Scenarios)
Comanche Compilation V 94,99
Core Super Games V 67,99
(Curse of Enchantia, Heimdall, Thunderhawk)
Critical Path V 99,99
Dark Legions E 59,99
Dark Sun - Shattered Lands V 79,99
Das schw. Auge (Schicksalskl.) V 67,99
Das schw. Auge 2 (Sternenschw) V i. Vorb.*
Day of the Tentacle (Man.Man.2) V 94,99
Der Clou V 79,99
Der Planer (inkl. Planer Extra) V 87,99
Der Rasenmäher Mann A 87,99
Dragon Lore - Legend Begins V 79,99*
Dragonsphere A 87,99
Dungeon Hack E 67,99
Elite 2 - Frontier V 67,99
Empire DeLuxe V 67,99
Erben der Erde V 79,99*
Eye of Beholder Trilogy V 87,99
Eye of the Storm V 79,99
F 1 A 67,99
Falcon Gold A 94,99
Fantasy Empires V 67,99
FIFA International Soccer V 67,99*
Form. One G. P. + D. L. Golf VA 69,99
Forever Growing Garden E 67,99
Gabriel Knight V 79,99
Gateway 2: The Homeworld E 67,99
Goblins 3 V 99,99
Golden 7 A 94,99
(Great Courts 2, Heart of China, King's Quest 5, Leisure Suit Larry 5, Red Baron, Sargon 5, Shanghai 2)
Gunship 2000 inkl. Scenario A 69,99
Hand of Fate (Kyrandia 2) V 109,99
Hannibal + 200 Shareware V 59,99
Hattrick ! V 87,99*
Heimdall 2 V 79,99
Herbert Grönemeyer CHAOS V 35,99
Historyline 1914 - 1918 V 59,99
Hurra Deutschland V 67,99*
Inca 2 - Wiracocha V 114,99
Inferno A 94,99*
Inherit the Earth E 79,99
Innocent until caught V 59,99
Iron Helix (benötigt SVGA) V 79,99
Ishar 3 - 7 Gates of Infinity V 79,99*
Jack Nicklaus Signature Ed. A 39,99
Joysoft Classics A 47,99
(Defender of the Crown, It came from the Desert, Railroad Tycoon, Supremacy, TV Sports Basketball, TV Sports Football)
Jungle Strike E i. Vorb.*
Kick Off 3 V 59,99*
Kind of Magic 4 V 47,99*
(Dynatech, Elysium, USS John Young)
Kings Quest 6 A 87,99
Kings Quest Collection (1-6) E 79,99
Lands of Lore V 94,99
Leisure Suit Larry 6 V 67,99
L. Suit Larry Collection (1-5) V 79,99*
Lemmings 2 - The Tribbes A 59,99*
Links - Challenge of Golf A 28,99
Litil Divil A 79,99
Lollypop A 67,99*
Lucas Arts Cl. Adventures V 99,99
(Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1, Zak McKraken)
Lucas Arts Cl. Simulations A 79,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)
M 1 Tank Platoon A 28,99
Mad Dog 2 - The Lost Gold E 87,99
Mad News V 87,99*
Mega Race A 47,99
Microcosm A 109,99
Might & Magic Trilogie V 87,99
(Might & Magic 3, 4 und 5)
Monkey Island 1 A 94,99
Myst A 87,99
Nhl Hockey '95 A 79,99*
Noctropolis A i. Vorb.*
Outpost A 87,99
Outpost V 87,99*
PGA Tour Golf A i. Vorb.*
Phantasmagoria V i. Vorb.*
Pinb. Dreams Deluxe (+ Data) A 67,99
Pirates A 28,99
Planit Adrenaline (Windows) E 67,99
Planit Earth E 67,99
Planit Paradise (Windows) E 67,99
Police Quest 4 V 79,99*
Privateer (inkl. Speech Pack) A 99,99
Privateer + Strike Com. E i. Vorb.*
Putt Putt Moon E i. Vorb.*
Quest for Glory 4 V 79,99*
Quik A 59,99*
Ravenloft E 79,99
Ravenloft V 67,99*
Rebel Assault V 79,99
Reunion V 74,99
Rings of the Medusa Gold V 69,99
Sam & Max hit the road A 87,99

Sam & Max hit the road V 94,99*
Shadowcaster A 94,99
Sherlock Holmes - Lost Files V 94,99
Simon the Socerer V 87,99
Space Quest Coll. (1 - 5) E 79,99
SSN Seawolf V 79,99
Star Control Comp. (1 + 2) A 39,99
Starlord V 94,99
Star Trek: 25th Anniversary E 87,99
Star Trek: Next Generation V i. Vorb.*
Strike Commander (+Tact. Op. 1) A 87,99
Stronghold V 79,99
Subwar 2050 (inkl. Data) V 94,99
Syndicate Plus (inkl. Data) V 94,99
System Shock Enhanced V 79,99*
T. F. X. A 94,99
Teddy's Big Day E 54,99*
Teddy The Brave A 54,99*
Terminator Rampage E 67,99
The 7th Guests A 94,99
The Games Compendium A 35,99
(Summer Challenge, Winter Challenge)
The Grandest Fleet A i. Vorb.*
The Hidden Below A 64,99
The Horde E 79,99
The Journeyman Project V 67,99
Theme Park V 79,99
Tie Fighter E 79,99*
Tornado (+Miss. Desert Storm) A 94,99
Turrican 2 A 59,99*
UFO - Enemy Unknown V 94,99
Ultima 7 Bundle - Complete A 94,99
(Black Gate, Forge of Virtue, Serpent Isle, Silver Seed)
Ultima 8 - Pagan (inkl. Speech) V 99,99
Ultima Underworld 1 & 2 E 87,99
Under a Killing Moon (4 CD's) V 109,99*
Who shot Johnny Rock E 94,99
Wild Blue Yonder A 67,99*
Wing Amada A i. Vorb.*
Wing Com. 1 + 2 DeLuxe E i. Vorb.*
Wings of Glory - Enhanced V 94,99*
Winter Olympics A 74,99
Winter Super Sports A 54,99
Wizardry 6 + 7 V 87,99
Wolfpack V 67,99
World Cup USA '94 V 59,99
World Cup Year '94 A 67,99
(Championship Manager 94, Goal, Sensible Soccer 92/93, Striker)
Wrath of the God E 114,99
Zeppelin - Giants of the Sky V 87,99*

Joysticks-Hardware-Zubehör

Gravis
schwarz 69,99
Analog Pro 79,99
Game Pad 44,99
Eliminator Game-Card 49,99
Thrustmaster
Flight Control 159,99
Flight Control Pro 279,99
Weapon Control 259,99
Ruder Pedals 279,99
Game Card 69,99
Formular T1 Lenkrad 319,99
Competition Pro
Mini transparent, incl. 3,5" Box 58,99
Manix Deck, grau 69,99
Stand.,transp.t anschlußfertig 58,99
Flightstick PRO 139,99
FlightMAX 64,99
Tecno
Pro HAWK TP 123 29,99
Pro HAWK TP 189 24,99
PC Mouse TP 170 29,99
Smart Card TP 113 29,99
CD-ROM LAUFWERKE
Mitsumi FX001 D 249,99
Doublespeed/Multisession / anschlußfertig / inkl. Controller
AZTECH CDA 268-01 A 249,99
Doublespeed 300KB/sec. / Photo-CD-Kompatibel / Multisession / MDR Technologie / Vollwe MPC Level 2 Standard
Soundkarten
Soundblaster SB 16 369,99
Soundblaster SB 16 ASP 469,99
Sound Galaxy BX II 119,99
Sound Galaxy Pro 16 Basic 269,99
Sound Galaxy Pro 16 Extra 359,99
Orchid Game Wave 349,99
Orchid Sound Wave inkl. Boxen 499,99
Leerdisketten - formatiert
3,5" HD 10 Stck. 9,99
3,5" HD 50 Stck. 44,99
Streamer Band 2120 - 120 MB. 34,99

Alle PC-Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte. PC-Disketten nur im 3,5 Zoll Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

Das schwarze Auge 2, Sternenschweif - DM 79,99
deutsche Version

The Hidden Below CD-Rom - DM 64,99
deutsche Anleitung

Mad News DM 74,99
deutsche Version

Bundesliga Manager 3 Hattrick - DM 87,99
deutsche Version

VERSAND 99 GmbH, Mon - Frei: 9.00 - 18.00 Uhr, Sam: 10.00 -13.00 Uhr

SERVICE-LINE

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör**.

Tel. (0 24 03) 2 11 88 · Fax (0 24 03) 3 53 51

Ⓥ komplett deutsche Version Ⓐ deutsche Anleitung Ⓔ englische Anleitung

CAR + DRIVER



4

Den schnuckeligen Ferrari F40 oder einen Lotus kann sich unser Hondafahrender Redakteur wohl nie leisten. Aber es gibt ja Car + Driver, mit dem auch unsereins sich hinter das Lenkrad einer exklusiven Luxuskarosse schwingen kann. Zehn der schönsten Autos sind detailgetreu vom Cockpit bis zur Außenansicht simuliert und warten nur darauf, auf zehn Kursen probegefahren zu werden. Zur Verfügung stehen unter anderem der California Highway 1 und ein ovaler Rennkurs.

Als Gegner dienen Aufzeichnungen der eigenen Fahrten, so daß man mit verschiedenen Autos gegen sich selbst oder einen Freund fahren kann. Auf schnellen Rechnern sorgt die zuschaltbare MidRes-Grafik (320x400 Bildpunkte) für mehr Details, doch fehlt dann das Cockpit.

Spritztour-Simulator

Die grundverschiedenen, detaillierten Kurse und die Wahl der Autos sorgen für Abwechslung. Alleine mit dem Ausprobieren der witzigen Strecken (»Crash Test auf dem Parkplatz vorm Einkaufszentrum«) ist man ein Weilchen gut beschäftigt. Das fröhliche Landstraßen-Rowdytum hat mit Straßenverkehrsregeln oder Rennpisten-Disziplin freilich nicht viel zu tun. Das Fahren gegen die eigene Bestleistung ist nett, aber eine Rangliste oder ein Meisterschafts-Modus wären mir lieber gewesen. Mit den exklusiven Karossen rumzuzuckeln macht Spaß, verliert aber nach einer Weile seinen Reiz. (fs)



INDY 500



5

Der Vorgänger unseres Spitzenreiters Indy Car Racing sorgte vor ein paar Jahren für Begeisterung. Auch heute noch lebt das Rennspiel um das berühmt-berüchtigte Rennen in Indianapolis von den spektakulären Unfällen, die hinterher genüßlich aus allen möglichen Kameraperspektiven betrachtet werden. Die Grafik hat zwar mit Texturen oder Gouraud-Shading nichts zu tun, ist aber auch auf kleinen Rechnern schön schnell und relativ detailliert. Die Steuerung des Autos mit Tasten oder dem Joystick ist hervorragend und die Computerpiloten erweisen sich als echte Gegner. Der Flitzer kann relativ beschränkt getuned und dem individuellen Fahrstil angepaßt werden.

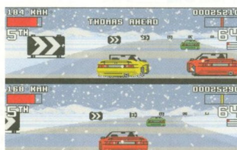
Es geht rund

Grafisch gehört Indy 500 zu den schwächsten Programmen im Feld. Doch was schon vor Jahren an Spielspaß erdacht wurde, kann heute auch noch mithalten.

Die Idee ist simpel: Ein schnelles Auto, hartnäckige Gegner, ein runder Kurs und viele Kameraperspektiven, um die herrlichen Massenkarambolagen in allen Einzelheiten zu begutachten. Dieses Feature führt dazu, daß man weniger um den ersten Platz fährt, sondern sich mit Freunden darin mißt, den gewaltigsten Haufen Schrott zu produzieren. Der ewig gleiche Rundkurs und der fehlende Mehrspieler-Modus schränken die Langzeitmotivation deutlich ein. (fs)



LOTUS



6

Richtig schön simpel ist Lotus, das auf allen Simulations-Schnickschnack verzichtet und stattdessen rasante Grafik und minimalistische Steuerung bietet. Die Bleifuß-Philosophie ist schnell erklärt: Man gebe mit drei sehr ähnlichen Autos ständig Vollgas, lasse sich nicht durch böse Konkurrenten aufhalten und weiche diversen Hindernissen aus. Wer als erster ins Ziel kommt, kriegt die meisten Punkte und Zeitgutschriften.

Neben der flotten Grafik ist die Zwei-Spieler-Option mit dem horizontal unterteilten Bildschirm reizvoll. So brettern zwei Spieler auf einmal über die hügeligen Strecken, die sich mit dem originellen Editor jederzeit verändern lassen. Lotus speichert die Kurse nicht als dickes File, sondern gibt einen einfachen Code aus, der nach dem Eintippen die Strecke erzeugt.

Exklusiv mit Editor

Simulations-Puristen haben nur ein abfälliges »Igitt« für die Lotus-Philosophie übrig, alle anderen freuen sich über den spannenden Split-Screen-Modus für zwei Raser. Sinnvoll ist die Option, jeden Kurs durch einen entsprechenden Levelcode direkt anzuwählen. Der Kopierschutz mit der Codescheibe ist dagegen höchst nervig. Domarks F1 spielt sich ähnlich flott, ist aber abwechslungsreicher und ansehnlicher. Dafür hat nur Lotus einen Pisten-Editor, der die ohnehin zahlreichen 64 Strecken ergänzt. (fs)



RALLY



7 Abseits von edel gestylten Betonpisten rödeln mit schöner Regelmäßigkeit einige Unentwegte durch Schlamm und Gestein. Nein, die Rede ist nicht von unseren Landwirten und ihren Traktoren, sondern von den Rallye-Fahrern, die am Busen von Mutter Natur zeigen, daß sie mehr Flurschäden als ein Panzer beim Herbstmanöver anrichten können.

Rally von Europress simuliert eine viertägige Querfeldein-Tour in England mit all den schönen Details wie Regen, Schnee, Schlamm und Dunkelheit. Die unwegsamen Strecken belasten die Autos erheblich, so daß hin und wieder eine Reparatur fällig ist – unter Zeitdruck, versteht sich. Die einzelnen Etappen sind grafisch nett aufgemacht, aber etwas holprig animiert.

Beifahrer spricht mit

Der Querfeldein-Flitzer von Rally ist eine nette Abwechslung zu den hochgezüchteten Boliden der anderen Spiele. Die Grafik gefällt mir gut, auch die Strecken machen Spaß. Atmosphäre erzeugen Details wie die Scheibenwischer, die mühsam dicke Schneeflocken von der Windschutzscheibe räumen. Nur die hypersensible Steuerung sorgt zu oft für unfreiwillige Vollbremsungen – das vergällt den Spielspaß.

Leider sind richtige Gegner Mangelware und Freunde können nur nacheinander mitfahren; die schnellste Zeit entscheidet. Lustig ist der digitale Beifahrer, der Streckentips auf Englisch in Ihr Ohr säuselt. **(fs)**

1 ✔	Grafik/Sound: **Gut**
2 ✔	Realitätsnähe: **Befriedigend**
3 ✔	Rennstrecken: **35 ähnliche**
4 ✔	Boliden: **1 Rallye-Wagen + Tuning**
5 ✔	Mehrspieler-Modus: **–**
6 ✔	Gesamtwertung: **Befriedigend**

STUNT CAR RACER



8 Mit Stunt Car Racer machte Geoff Grammond, der Programierer von Formula One Grand Prix, vor einigen Jahren von sich reden. Zu Zeiten, als Super-VGA und MIDI-Sounds noch in unendlich weiter Ferne lagen, war dieses Spiel einer der wenigen Lichtblicke für PCs.

Die EGA-Grafik wirkt auf den ersten Blick abstoßend häßlich, doch schnell offenbart sich die simple, aber unterhaltsame Grundidee. Mit PS-starken Stuntautos rasen Sie auf Achterbahnen oder anderen verrückten Kursen herum und versuchen, nicht von der Bahn zu fallen. Zu weite Sprünge sollte man vermeiden, da die Wagen irgendwann zu stark beschädigt sind und nur noch Schrottwert haben. Sie treten jeweils gegen einen einzigen Computergegner an. Durch Siege qualifiziert man sich für höhere Ligen mit stärkeren Kontrahenten. Der Spielstand kann nach jeder Runde abgespeichert werden.

Power auf der Achterbahn

Der Spaßfaktor ist trotz der hoffnungslos gruseligen Grafik nicht zu unterschätzen. Das Fahrgefühl ist ordentlich und die Idee mit dem angeknacksten Rahmen des Autos nach zu deftigen Sprüngen putzig. Schade, daß die Zwei-Spieler-Option nur bei den Versionen für Amiga und Atari ST funktionierte. Wer das Genre Rennspiele nicht zu ernst nimmt, sollte mal eine Proberunde drehen. Die veraltete Technik wird durch den günstigen Preis versüßt. **(fs)**

1 ✔	Grafik/Sound: **Mangelhaft**
2 ✔	Realitätsnähe: **Ausreichend**
3 ✔	Rennstrecken: **8, erfunden**
4 ✔	Boliden: **1 Stunt Car**
5 ✔	Mehrspieler-Modus: **–**
6 ✔	Gesamtwertung: **Befriedigend**

SPEED RACER



9 Basiert ein Rennspiel auf einer Zeichentrickserie, sollte man keinen Anwärter auf die goldene Zündkerze in der Kategorie »Höchster Realitätsanspruch« erwarten. Bei Speed Racer sind keine braven Kavaliere der Straße unterwegs, sondern ziemlich abgedrehte Typen – die Comic-Verwandtschaft ist schwer zu übersehen.

Insgesamt können vier verschiedene Extras während eines Rennens eingesetzt werden: Von verbesserten Turbo- und Sprungversionen bis hin zu Bordkanonen, Seitenrammen oder Minen, um die Mitfahrer unsanft aufzuhalten. Die Bedienung ist etwas lästig, denn nur Turbo und Sprung lassen sich per Joystick-Feuerknopf aktivieren. Für die beiden anderen Extras müssen Sie in der Hitze des Gefechts zielsicher die Tastatur bedienen. Speed Racer bietet auch einen Zwei-Spieler-Modus, der ähnlich gestaltet wurde wie bei »F1« und »Lotus«. Der Bildschirm wird in zwei Hälften unterteilt, in denen jeweils ein Rennfahrer die Piste aus seiner Perspektive sieht.

Supersprung und Extrawaffen

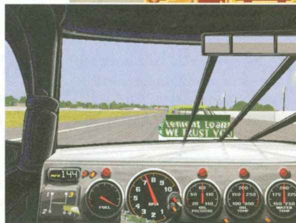
Futuristische Autos, Extrawaffen und die Außerkraftsetzung sämtlicher bekannter Verkehrsregeln machen den Action-Charakter des Programms deutlich. Auch wenn man über die Präzision der Steuerung angesichts chronisch enger Straßen fluchen mag, hat Accolades bizarrer Rennspielbeitrag einen gewissen Charme. Auf Dauer nutzen sich die Mätzchen aber ab. **(hl)**

1 ✔	Grafik/Sound: **Gut**
2 ✔	Realitätsnähe: **Mangelhaft**
3 ✔	Rennstrecken: **6 in mehreren Variationen**
4 ✔	Boliden: **2 + Tuning**
5 ✔	Mehrspieler-Modus: **Split-Screen, Modem**
6 ✔	Gesamtwertung: **Ausreichend**

Spektakuläre Unfälle gibt es auch bei NASCAR Racing wieder am laufenden Band

BRUMMER BOLIDEN

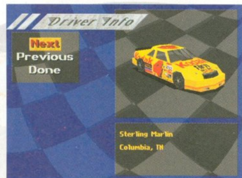
Von den zierlichen Indy Cars wechselt Programmierteam Papyrus zu den bulligen NASCAR-Vehikeln. Der Spieler muß seine Fahrweise völlig umstellen – eine reizvolle Aufgabe.



Unter Super-VGA sieht das Rennen sehr ansprechend und detailliert aus

Spätestens seit dem Film »Tage des Donners« mit Tom Cruise weiß man auch in Deutschland, daß NASCAR nichts mit »nassen Autos« zu tun hat, sondern eine eigene Rennsportklasse wie die Formel I oder die Indy-Car-Serie ist. Apropos Indy Car: Die Rennsimulation »NASCAR Racing« stammt ebenfalls von Papyrus, die schon dem Sieger unseres Rennspiel-Vergleichstests »Indy Car Racing« zu toller Grafik und gelungener Steuerung verhalfen. NASCAR Racing fährt zwar noch in der Betaphase und wird einige Wochen auf sich warten lassen, doch waren die ersten Eindrücke schon recht interessant.

Auf den ersten Blick ist die Verwandtschaft zu Indy Car Racing unübersehbar. Die Menüs sind gleich aufgebaut und der Spieler wird wieder von einem Papyrus-Mitarbeiter per Sprachausgabe begrüßt. Vornehmlich auf ovalen Kursen rast man gegen mehrere Konkurrenten, die entweder vom Computer oder per Modem von einem menschlichen Mitspieler gesteuert werden. Die Modemfunktion soll aber erst später mit einer Datendiskette nachgeliefert werden – offensichtlich haben die Programmierer aus den Problemen mit dem Vorgänger gelernt, bei dem diese Option erst durch einen Patch funktionierte.



Vor dem Rennen können Sie alle Fahrer und deren Autos bewundern

Die Stock Cars der NASCAR-Serie unterscheiden sich grundlegend von den Indy Cars, die doch eher in Richtung Formel I gehen. Ein Stock Car sieht mehr den deutschen Tourenwagen ähnlich: kompakt, bullig und ziemlich schwer. Die Folge für den Spieler: Er muß seine Fahrweise komplett umstellen. Wer mit einem Stock Car wie mit einem Indy-Flitzer in die Kurven geht, klebt unweigerlich an der Mauer. Das größere Gewicht und die geringere Bodenhaftung machen es schwer, auf der Ideallinie zu bleiben.

Mehr Details mit Super VGA

Nach ein paar Runden Eingewöhnung fährt es sich richtig gut mit den bulligen Boliden und es macht Spaß, sie ordentlich in die Kurven driften zu lassen. Die Grafik hat unter VGA den gewohnten Indy-Car-Standard. Im neuen Super-VGA-Modus wird's extrem detailliert: Jeder Schriftzug auf den Wagen der Kontrahenten ist problemlos lesbar. Besonders edel sehen die Unfälle in der Wiederholung aus beliebigen Blickwinkeln aus. Der Nachteil: Ohne Pentium oder zumindest einen High-End-486er geht die hochauflösende Edel-Variante extrem in die Knie, wenn man nicht gerade die meisten Details wegschaltet – und dann sieht's arg dürftig aus. Die Programmierer wollen die Geschwindigkeit bis zur Veröffentlichung noch tunen, aber Besitzer weniger protziger Systeme werden aus Gründen der Spielbarkeit wohl mit der Standard-Auflösung vorlieb nehmen müssen.

Geplant sind neun originalgetreue NASCAR-Rennstrecken. Bekannt sein dürfte auch in Deutschland die vermutlich schnellste Piste der NASCARs, der »Talladega Super Speedway«, auf dem über 300 Stundenkilometer angesagt sind. Reizvoll fährt sich auch die Strecke in Bristol, wo die Kurven eine Schräge von 36 Grad aufweisen.

NASCAR-FACTS

TYP: Rennsimulation

DESIGNER: David Kaemmer

HERSTELLER: Papyrus

PUBLISHER: Virgin

GEPLANTE VERÖFFENTLICHUNG: Spätherbst 1994

TECHNIK: Für die Super-VGA-Grafik sollte ein Pentium oder DX4 unter der Haube sitzen, für Standard-VGA reicht ein DX-50.

CD-ROM-UMSETZUNG: Parallel zur Disketten-Veröffentlichung.

DEUTSCHE VERSION: Das Handbuch wird auf jeden Fall übersetzt.

ZIELGRUPPE: Alle Rennspiel-Fans vom Action-Liebhaber bis zum Simulations-Experten sollten NASCAR Racing ins Auge fassen.

Intelligentere Gegner

Papyrus will die künstliche Intelligenz der Computergegner verbessern, um das Spiel auf Dauer interessanter zu machen. Der Tatsache, daß Stock Cars mehr Beschädigungen als die sensiblen Indy Cars vertragen, wird ebenfalls Rechnung getragen. Bei Indy Car Racing genügte meistens schon ein harter Crash gegen die Bandenwerbung, um für einen Reifenplatzer zu sorgen. Bei NASCAR Racing fliegen zwar bei einem Zusammenstoß auch einzelne Teile durch die Gegend, doch fahren die Autos mit den Beschädigungen weiter. Bemerkenswert ist wieder einmal die Detailfreude der Papyrus-Programmierer. Sämtliche Bandenwerbungen entlang der Strecken sind als Texture-Mapping dabei, auch die Polygon-Autos der Fahrer sind mit den echten Aufschriften gestylt. Neu ist die Möglichkeit, sich alle Gegner und deren Autos in Ruhe vor einem Rennen ansehen zu können, wobei die Boliden sich frei im Raum drehen. (fs)

KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) • ANLEITUNGEN/SAMMELBÄNDE (je 25,-)

Titel	L P A
20.000 Meilen u. d. Meer	L - -
688 Attack Submarine	- - A
7.th Guest	(L P) -
Abandoned Places	L P -
Adventure of Link	- P -
Alone in the Dark	(L P) -
Alone in the Dark 2	**L - -**
Alternate Reality - City	- P A
Alternate Reality - Dung.	L - -
Amazon-Guardians of Eden	(L P) -
Bad Blood	L P A
Balance of Power 1990 Ed.	- - A
Bane of the Cosmic Forge	(L P) A
Bard's Tale 1	L P -
Bard's Tale 2	L P -
Bard's Tale 3	L P A
Battlehawks 1942	- - A
Battletech	L - A
Beneath a Steel sky	**(L P) -**
Betrayal at Krondor	L - -
Black Cauldron	L - -
Bloodwych	L P -
Bubble Ghost	- P -
Buck Rogers	L P A
Cadaver	L P -
Carrier Command	L - -
Champions of Krynn	L P -
Chaos Strikes Back	L P A
Chrono Quest 1	L - -
Chrono Quest 2	L - -
Codename: Iceman	(L P) A
Colonel's Bequest	L P A
Companions of Xanth	(L P) -
Conquests of Camelot	(L P) A
Conquests of the Longbow	L P -
Crusaders of dark Savant	L P -
Curse of Enchantia	(L P) -
Curse of the Azure Bonds	L P -
Dagger of Ammon Ra	(L P) -
Dark Half	(L P) -
Dark Sun - Shattered Lands	**L P -**
Day of the Viper	L P -
Death Knights of Krynn	L P A
Deathlord	- P A
Deja Vu	L - -
Deja Vu 2	L - -
Demon's Winter	L - A
Drachen von Laas	L - -
Dracula Unleashed	L - -
Dragon Wars	- P A
Dragon's Breath	L - -
Dragons Lair	L - A
Drakkhen	L - -
Dungeon Master	L P A
Eco Quest	(L P) -
Eco Quest 2 - Lost Secret	(L P) -
Elite (nur Amiga/ST)	L P A
Elvira 1 (nicht C 64)	L P -
Elvira 2	L P -
Emperor of the Mines	L - -
Eric the Unready	(I P) -
Eternam	L P -
Eye of the Beholder 1	(L P) A
Eye of the Beholder 2	(L P) -
Eye of the Beholder 3	L P -
Faery Tale Adventure	(L P) -
Fascination	L - -
Fatal Heritage	L - -
Final Fantasy Legend	- - A
Fish	L - -
Flashback	**L P -**
Flies - Attack on Earth	(L P) -
Freddy Pharkas	(L P) -
Future Wars	(L P) -
Gabriel Knight	**(L P) -**
Galdregon's Domain	(L P) A
Gateway to the Sav. Front.	L P A
Gobliins 2	L - -
Goblins 3	L - -
Gold Rush	L P A
Guild of Thieves	L - -
Heart of China	(L P) A
Heimdall	(L P) -
Hellowoon	L - -
Hero's Quest	(L P) A
Hillsfar	L - A
Holiday Maker	L - -
Hook	(L P) -
Inca	L - -
Inca 2 - Wiracocha	L - -
Indiana Jones 3	L P -
Indiana Jones 4	(L P) -
Innocent until caught	**(L P) -**
Insector X	- - A
It came from the Desert	(L P) -
Jet	- - A
Jonathan	L - -
Kathedrale Die	(L P) -
KGB	L - -
King Arthur	L - -
King's Quest 1	L P -
King's Quest 2	L P A
King's Quest 3	L - A
King's Quest 4	L P A
King's Quest 5	(L P) A
King's Quest 6	L P -
Knights of Legend	L - A
Kult	(L P) -
Landsitz von Morteville	L - -
Lands of Lore	**L P -**
Last Ninja 2	L - -
Legacy of the Ancient	L - -
Legend of Faerghail	L P -
Legend of Kyrandia	(L P) -
Legend of Kyrandia 2	(L P) -
Leisure Suit Larry 1	L P A
Leisure Suit Larry 2	L P A
Leisure Suit Larry 3	L P A
Leisure Suit Larry 5	L P -
Leisure Suit Larry 6	(L P) -
Les Manley-Lost in L. A.	(L P) -
Loom	L - -
Lost Files of Sherlock Holmes	L - -
Lost in Time Teil 1 und 2	(L P) -
Lure of the Temptress	(L P) -
Manhunter - New York	L - A
Manhunter - San Francisco	(L P) A
Maniac Mansion	L P -
Maniac Mansion 2	(L P) -
Mars Saga (Cluebook)	(L P) -
Mewilo	L - -
Might & Magic 1	- - A
Might & Magic 2	- - A
Might & Magic 3	(L P) A
Might & Magic 4	L P -
Might & Magic 5	L P -
Millenium 2.2	L - -
Miracle Warriors	- - A
Monkey Island 1	(L P) A
Monkey Island 2	L P -
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
New Zealand Story	- - A
Ooze	L P -
Panzer Strike	- - A
Pawn The	L - -
Personel Nightmare	L P -
Phantasie 3	L - -
Phantasy Star 1	L - A
Phantasy Star 2	- - A
Pirates	L - A
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L - A
Police Quest 3	L P -
Police Quest 4	**L - -**
Pool of Radiance	L P A
Pool of Radiance Adv. Journal	- - A
Pools of Darkness	- P A
Populous	L - A
Ports of Call	(L P) -
Prince of Persia	L P -
Prince of Persia 2	**L P -**
Projekt Firestart	L - A
Prophecy of the Shadow	L P -
Quest for Glory 2	(L P) A
Quest for Glory 3	(L P) -
Quest for Glory 4	**(L P) -**
Questron 2	L P -
Railroad Tycoon	L - -
Ravenloft - Strahds Pos.	**L P -**
Red Baron	- - A
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Return of the Phantom	(L P) -
Return to Zork	(L P) -
Rex Nebular	(L P) -
Rings of Medusa	(L P) -
Ringworld	(L P) -
Rise of the Dragon	- - A
Robox	L P -
Sam & Max - Hit the Road	(L P) -
Savage Empire The	- - A
Schatz am Silbersee der	(L P) -
Schwarze Auge das	L P -
Sentinel World (Paragr.)	- - A
Sentinel Worlds	L - A
Sex Vixens from Space	L - -
Shadow Caster	L P -
Shadow Sorcerer	L P -
Shadow of the Beast	(L P) -
Shadow of the Comet	(L P) -
Shadowgate	L - -
Shogun	L P -
Simon the Sorcerer	(L P) -
Space Ace	L - -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Quest 4	L P A
Space Quest 5	L P -
Spellcasting 101	L - -
Spellcasting 301 - Spring Break	L - -
Spirit of Adventure	L P -
Stadt der Löwen	L - -
Star Flight 1	L - A
Star Flight 2	L - A
Star Trek - 25th Anniv.	(L P) -
Star Trek 2 - Judgement Rites	**L - -**
Storm Across Europe	- - A
Summoning the	**L P -**
Sword of Aragon	(L P) A
Transworld	L - -
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- - A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	L P A
Ultima 6	L P A
Ultima 7 + Forge Of Virtue	L P -
Ultima 7 Serpent Isle	**L P -**
Ultima 8 - Pagan	**L P -**
Ultima Underworld 1	L P -
Ultima Underworld 2	L P -
Uninvited	L - -
Veil Of Darkness	L P -
Vision	L P -
Wasteland	L P A
Wasteland (Paragr.)	- - A
Waxworks	L P -
Ween	L - -
Willy Beamish	(L P) -
Wing Commander + Secr. Miss.	- - A
Winzer	L - -
Wonderland	L - -
Zak Mc Kracken	L P A
Zork	L - -

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Lösung und Pläne zusammen 15,- DM • Fett gedruckte Titel sind neu!

NEU! • CPS-SAMMELBÄNDE • NEU!
Band 1 enthält folgende Lösungen+z.T. Pläne: Blue Force, Critical Path, Iron Helix, Journeyman's Project, Man Enough, Privateer und Rebel Assault.
CPS-Sammelband 1 ...... 25,- DM

WO FEHLT NOCH EINE CPS-FILIALE? - SPRECHEN SIE IHREN FACHHÄNDLER AN. ER KÖNNTE DER NÄCHSTE CPS-PARTNER WERDEN.

1 **TIE FIGHTER** PC 3.5" dA 94.95
2 **DIE SIEDLER** PC 3.5" dV 84.95
3 **SIM CITY 2000** PC 3.5" dV 94.95

die weiteren Plätze	IBM-PC
4. PIZZA CONNECTION dA	94.95
5. THEME PARK dV	89.95
6. ANSTOSS WORLD CUP ED. dV	59.95
7. RÜSSELSHEIM dV	74.95
8. MONKEY ISLAND 2 dV	54.95
9. HANSE - DIE EXPEDITION dV	44.95
10. BATTLE ISLE 2 dV	84.95

CPS-Lösungen erhalten Sie ab sofort auch in günstigen **Sammelbänden** (je 25,-).

Was alles in Band 1 steckt, können Sie am Ende unserer Lösungshilfenrubrik sehen.

CPS Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

ALLE SONDERANGEBOTE NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT!

ANKÜNDIGUNGEN

Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen.

IBM-PC 3.5 ZOLL

0794 barbie dA	59.95
0794 beethoven dA	84.95
0794 blue force dV	84.95
0794 cakewalk home studio US	229.95
0794 death or glory dV	109.95
0794 erben der erde dV	89.95
0794 eurot.scenerygb & ireland dA	64.95
0794 fifa international soccer dV	84.95
0794 schwarze auge 2-sternens. dV	89.95
0794 we're back dA	84.95
0794 hattrick dV	94.95

IBM-PC CD-ROM

0794 betrayal at krondor dV	74.95
0794 black gold dV	19.95
0794 crime time dV	24.95
0794 crown dV	19.95
0794 logical dV	19.95
0794 return of medusa dV	19.95
0794 rock'n rolly dV	19.95
0794 rolling ronny dV	19.95
0794 sam & max dV	104.95
0794 soul crystal dV	19.95
0794 street rod dV	19.95
0794 super soccer dV	19.95
0794 tie break dV	19.95
0794 top 6 scenery süddeutsch dV	49.95
0794 turrican 2 US	64.95
0794 virtual valerie 2 US	79.95
0794 winzer dV	19.95
0794 world cup compilation dV	64.95
0794 world cup 94 dA	64.95

SONDERANGEBOTE

z.T. in englisch (US)

IBM-PC 3.5 ZOLL

arcade 1 US	14.95
arcade 2 US	14.95
basket master US	19.95
burning steel editor US	39.95
fantasy pack US	14.95
humans 1 dA	24.95
jack nicklaus golf dA	24.95
krisis in the kremlin US	29.95
living jigsaws US	14.95
mantis dA	39.95
pacific strike - speech pack dA	39.95
pinball dreams 2 data dA	39.95
planer extra dV	39.95
poker US	14.95
privateer miss. 1 righ. fire dA	39.95
pro tennis simulator dA	19.95
quadralien US	14.95
sensible soccer dA	39.95
sensible soccer limited edit. dA	39.95
sim life dV	29.95
space crusade dA	19.95
strip poker 2 US	29.95
syndicate data disk 1 dV	39.95
ultima 8 speech pack dV	39.95

Die Bestellzeiten ab 01.07.94

mo. - fr. 9⁰⁰ - 17⁰⁰

außerhalb dieser Zeiten hält unser Anrufbeantworter sein Ohr für Sie auf.

ZUB. & SOUND

ZUBEHÖR ALLG.

action replay modul pc dA	149.95
aktiv-boxen	Paar 39.95
head boss (kopfhörer+mikro) dA	79.95
joypad gravis dA	44.95
joypad pc propad sv 230 dA	24.95
joystick flightstick pro dV	179.95
joystick gravis analog pro dA	84.95
joystick gravis schwarz US	74.95
joystick m6 xt/at sv 202 dA	19.95
joystick pc-comm.+softw. sv207 dA	44.95
joystick thrustmaster fcs	179.95
joystick thrustmaster lenkrad US	364.95
joystick thrustmaster uprom 1 US	84.95
joystick thrustmaster wcs mk2	189.95
joystick transp. topstar sv 227 dA	39.95
maus transparent sv 712 dA	39.95

SOUNDKARTEN

soundk. game wave 32 dA	339.95
soundk. sound wave 32 dA	529.95
soundk. roland rap-10/at US	1499.95
soundk. roland scc 1 bundle dA	999.95
soundblaster 16 asp (oem) US	359.95
soundblaster 16 basic dA	289.95
soundblaster 16 multi cd dV	439.95
soundblaster wawe 32 dA	629.95
soundblaster 2.0 de luxe ed. dV	149.95
soundblaster pro deluxe ed. dV	239.95
wave blaster karte US	469.95

CD-ROM GERÄTE

cd 16 edutaimnment pack US	1449.95
cd 16 performance pack US	999.95
cd 16 premium pack US	1199.95
cd 16 soundblaster discovery US	799.95
cd-rom philips 205	359.95
cd-rom mitsumi + controller dV	424.95

AKTUELLE COMPUTERSPIELE BEI CPS

In den rechten 4 Spalten sind alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

IBM-PC 3.5 ZOLL

1942 pacific air war dA	99.95
aces over europe dV	79.95
alone in the dark 2 dV	94.95
anstoss dV	74.95
b-wing (x-wing mission 2) dV	44.95
beneath a steel sky dA	89.95
betrayal at krondor dV	84.95
big sea dV	64.95
body blows dA	59.95
	64.95
chessmaster 4000 (windows) dA	69.95
civilization dV	94.95
clou der dV	84.95
comanche mission disk 2 dA	59.95
curse of enchantia dV	64.95
dark sun - shattered lands dV	89.95
der planer dV	89.95
der schatz am silbersee dV	94.95
dungeon hack dV	94.95
empire deluxe dV	74.95
empire soccer 94 dA	74.95
eternam dV	89.95
eye of the beholder 3 dV	89.95
f14 fleet defender dA	99.95
flugsimulator 5 dV	144.95
gabriel knight dV	74.95
goblins 3 dV	84.95
hannibal dV	89.95
inca 2 dV	94.95
indiana jones 4 dV	54.95
indy car racing dA	74.95
kick off 3 dV	64.95
king's quest 6 dV	79.95
lands of lore dV	59.95
legend of kyrandia 2 dV	69.95
leisure suit larry 6 dV	74.95
links 386 kurs pebble beach dA	49.95
lost files sherlock holmes dV	84.95
lothar matthäus dA	74.95
magic of endoria dV	89.95
maniac mansion 2 dV	94.95
master of orion dA	94.95
microprose grand prix f. 1 dA	94.95
might & magic 4 dV	89.95
one step beyond dA	54.95
pacific strike dA	89.95
patrizier der dV	74.95
pinball dreams dA	64.95
pinball fantasies dA	64.95
pirates gold dV	99.95
police quest 4 dV	74.95
pools of darkness dV	89.95
privateer dA	94.95
railroad tycoon deluxe dA	84.95
rings of medusa gold dA	89.95
sabre team dA	69.95
sam & max - hit the road dV	94.95
sea wolf dA	94.95
shadow caster dA	79.95
sim farm dV	89.95
space hulk dA	89.95
star trek 2 dV	89.95
strike commander tact. op. 1 dA	44.95
t.f.x. dA	94.95
terminator rampage dV	89.95
u f o - enemy unknown dA	99.95
ultima 8 - pagan dV	89.95
ultima underworld 2 dA	79.95
wing commander 2 dV	74.95
wizardry 7 crus. dark savant dV	94.95
world cup usa 94 dA	64.95
x-wing dA	94.95
x-wing upgrade kit dA	59.95

IBM-PC CD-ROM

7 great games dA	49.95
7th guest (ohne video) dA	79.95
anstoss + world cup ed. dV	94.95
battle isle 2 dV	89.95
critical path dV	114.95
cruise for a corpse dA	24.95
dark sun dV	89.95
der clou dV	84.95
dragon's lair dV	109.95
elite 2 - the frontier dV	69.95
empire deluxe	79.95
eye of beholder trilogie (1-3) dV	84.95
f 15 strike eagle 2 dA	24.95
f 19 stealth fighter dA	24.95
first steps englisch dV	34.95
fun games für dos & windows dV	69.95
gabriel knights dV	94.95
gobliins 2 dV	74.95
greatest the dA	44.95
grönemeyer dV	39.95
hellcab dV	104.95
hits for six vol.6 dA	54.95
horde the dA	114.95
innocent until caught dA	74.95
ishar 2 dA	34.95
jack nicklaus signature eit. dA	39.95
jurassic park dA	74.95
lands of lore dV	94.95
laser squad dA	29.95
leisure suit larry 1 dA	24.95
links dA	24.95
litil divil dA	74.95
lucas arts classics adventures dV	114.95
m 1 tank platoon dA	24.95
maniac mansion 2 dV	104.95
mega race dV	89.95
microcosm dA	109.95
microprose sid meier edition dA	64.95
microprose sports edition dA	64.95
might & magic 3-5 dV	99.95
multimedia power cd dV	29.95
myst dA	124.95
napolonics dV	44.95
outpost dA	94.95
patrizier der dV	94.95
pegasus 4.0 shareware dA	49.95
pirates dA	29.95
planer + extra data disk dV	89.95
police quest 1 dA	24.95
privateer & sap & mission dA	109.95
protostar dA	74.95
rebel assault dV	89.95
rings of medusa gold dA	89.95
sam & max hit the road dA	89.95
schwarze auge das dV	74.95
shadow caster dA	119.95
shadow worlds dA	29.95
space hulk dA	114.95
space quest 1 dA	24.95
spaceship warlock dA	94.95
ssn-21 sea wolf dV	89.95
star wars chess dA	99.95
starlord dV	99.95
strip poker 1 dV	39.95
summer & winter challenge dA	39.95
syndicate plus dV	104.95
t.f.x. dA	104.95
theme park dV	94.95
tornado dA	84.95
u f o - enemy unknown dV	99.95
ultima 8 mit speech pack dV	124.95
winter olympics 94 dA	84.95
wizardry 6 + 7 dV	99.95

FRANCHISEPARTNER GESUCHT!
Nur Branchenkenner mit aktivem Unternehmen - Einsteiger zwecklos! Schriftl. Bewerbung mit Unternehmensdaten an nebenst. Adresse

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte ...... netto 12,-
bei Versand per Nachnahme ...... netto 25,-
Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.
Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**

0221 / 25 69 83 und 25 69 84

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**

0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"

ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub

bitte ankreuzen

Computertyp .... □ **Kundenmagazin (kostenlos)**

PP 1094

AUFTRAGGEBER

Name ....

Straße ....

PLZ Ort ....

Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....

Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · Eurocard · Diners Club International · VISA

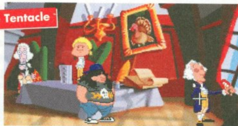
Spiele REFERENZEN

PC Player präsentiert Ihnen die Referenz-Programme in den sechs wichtigsten Sparten: Die besten PC-Spiele nach aktuellen Maßstäben. Unterhaltungs-Software, die in jeden guten Haushalt gehört.

Abenteuerspiele

① Day of the Tentacle
LucasArts

Tentakelige Knuddelmonster werden böse und wollen die Menschheit unterjochen. Drei Helden verursachen diverse Zeitparadoxa, um dieses Vorhaben zu verhindern. Herrlich unernstes Comic-Abenteuer, intelligent und fesselnd (Diskette und CD-ROM).


Day of the Tentacle

② Monkey Island II
LucasArts

Möchtegern-Freibeuter Guybrush Threepwood ist wieder da. Sein alter Widersacher, der Spuk-Pirat LeChuck, sinnt auf Rache. Bewährte LucasArts-Qualität mit zahlreichen Humor-Breitseiten (Nur Diskette).

③ Sam & Max hit the Road
LucasArts

Ein Privatdetektiv (Sam, der Hund) und sein Gehilfe (Max, das Häschen) reisen auf der Suche nach einer entlaufenen Jahrmarktsattraktion quer durch die USA. Der zynische Humor übertüncht das eine oder andere minder geniale Puzzle (Diskette und CD-ROM).

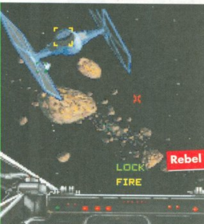
④ Indiana Jones & the Fate of Atlantis
LucasArts

Der legendäre Kino-Abenteurer Indy Jones erlebt ein neues Abenteuer. Auf der Suche nach dem sagenhaften Atlantis muß er eine Reihe harter Rätsel knacken (Diskette und CD-ROM).

⑤ Return to Zork
Infocom

Der Enkel der legendären Textadventure-Serie; auch ohne Vorkenntnisse spielbar. Ausgeklügeltes Icon-System erlaubt komplexe Rätsel. Die CD-Version protzt mit zusätzlichen Video-Animationen (Diskette und CD-ROM).

Actionspiele



Rebel Assault

① Rebel Assault
LucasArts

Das Actionspiel rund um die »Star Wars«-Filme. Brillante Spezialeffekte kaschieren geschickt die etwas eingeschränkte Interaktivität. Laserduelle auf Planeten, 3D-Manöver im Weltraum – abwechslungsreich bis zum Finale beim Todesstern (Nur CD-ROM).

② Privateer
Origin

Wing Commander-Nachfolger mit mehr Tiefgang. Diese Weltraum-Action-Handels-Simulation bietet für jeden etwas: 3D-Duelle mit Raumpiraten und Kauf von neuen Schiffen (Diskette und CD-ROM).

③ Doom
id-Software

Das brachiale 3D-Actionspiel ist Kult – obwohl (oder gerade weil) es in Deutschland indiziert wurde. Die Folge: Hierzulande darf das Programm Minderjährigen nicht mehr zugänglich gemacht werden. Spielberechtigte Erwachsene werfen ihre Kettensägen solo oder im Netzwerk an. (Diskette und CD-ROM).

④ Comanche
Novalogic

Als Simulation geht diese rasante Helikopter-Sause wegen Realitätsmangel nicht durch, doch als hochkarätiges Actionspiel kann Comanche faszinieren (Diskette und CD-ROM).

⑤ Cool Spot
Virgin

Jump-and-Runs gehören zu den Videospiel-Bestsellern, doch auf PCs herrscht Mangelware. Diese kompetente Umsetzung eines Konsolenhits sorgt für Abhilfe: Der gut spielbare und grafisch niedliche Reaktionstest ist ein Spaß für die ganze Familie (Nur Diskette).

Rollenspiele

① Ultima Underworld II
Origin

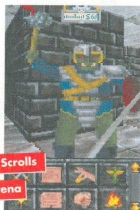
Flüssig animierte 3D-Grafik plus komplexes Spielprinzip. Der Held vom Dienst reist durch die Dimensionen, um Lord British und seine Bagage mal wieder zu retten (Diskette; auf CD-ROM zusammen mit Underworld I).

② Ultima 8 - Pagan
Origin

Der allerneueste Sproß der klassischen Ultima-Serie bietet einen Hauch von Action-Adventure. Bewährte Stärken bei Story und Anspruch wurden in ein neues Grafiksystem verpackt (Diskette und CD-ROM).

③ Elder Scrolls: Arena
Bethesda

Auf Underworld-Spuren wandelt dieser ungemein umfangreiche Fantasy-Brocken. Detaillierte 3D-Grafik, hunderte von Schauplätzen und effektreiche Zweikampf-Action (Nur Diskette).


Elder Scrolls Arena

④ Crusaders of the Dark Savant
Sir-Tech

Viele Rollenspiel-Freaks schwören auf diese ehrwürdige Reihe. »Crusaders« ist bereits der 7. Wizardry-Teil und technisch nicht so edel wie einige Konkurrenz-Titel, doch dafür stimmen die inneren Werte (Diskette; auf CD-ROM zusammen mit Wizardry 6).

⑤ Betrayal at Krondor
Dynamix

Das erste Rollenspiel von Dynamix bietet nicht nur eine spannende Story. Bei Grafik, Charakter-Entwicklung und Magiesystem gibt es eine Reihe neuer Ideen (Diskette und CD-ROM).

SIMULATIONEN

① Strike Commander

Origin

Die aufwendige 3D-Grafik kommt erst ab 50 MHz auf Touren, aber dann bekommt man auch ordentlich was zu sehen. Jet-Simulation mit einem ordentlichen Schuß Action und spannender Handlung (Diskette und CD-ROM).

② TIE Fighter

LucasArts


TIE Fighter

Willkommen auf der dunklen Seite der Macht: Im Vergleich zum Actionspiel »Rebel Assault« findet hier ein Rollentausch im Star-Wars-Universum statt. Die ausgeklügelte Raumschiff-Simulation mit schnittigem 3D ist deutlich besser als ihr Vorgänger »X-Wing« (Nur Diskette, CD-ROM in Vorbereitung).

③ Aces over Europe

Dynamix

Historisch seriöse Simulation der Luftgefechte im Zweiten Weltkrieg. Der Nachfolger von Aces of the Pacific bietet eine Fülle von Flugzeugtypen und Missionen (Nur Diskette).

④ F-14 Fleet Defender

Microprose

Die Alternative zu Strike Commander: Nicht ganz so stark bei Grafik und Story, aber als Simulation realistischer und anspruchsvoller (Nur Diskette, CD-ROM in Vorbereitung).

⑤ Stunt Island

Disney/Wordperfect

Der Geheimtip für alle, denen andere Simulationen zu ernst sind: Als Stuntman fliegen Sie die abenteuerlichsten Vehikel und schneiden ihre Auftritt fürs Kino zusammen (Nur Diskette).

SPORTSPIELE

GOLF Links 386 Pro

Access

Ein Golfplatz wird nach allen Regeln der Kunst simuliert, fotorealistische 3D-Grafik inklusive. Es gibt auch eine abgespeckte Windows-Version namens »Microsoft Golf« (Diskette und CD-ROM).

FUSSBALL FIFA Soccer

Electronic Arts

Die beste Grafik und Steuerung bei Fußball-Simulationen bietet diese Umsetzung eines Videospiele-Bestsellers. Fouls, Flanken, viele taktische Optionen und Turnier-Modi sorgen für spannende Action (Nur Diskette, CD-ROM in Vorbereitung).

SPORT-STRATGIE Anstoss

Ascon

Keine Action, dafür spannende Fußball-Strategie: Von der Teamaufstellung bis zur Vereinskasse reicht Ihre Entscheidungsgewalt. Besonders lohnend ist die CD-Version, auf der beide Programmvarianten vereint sind: Zur Bundesliga-Simulation gesellt sich die WM-Edition mit Nationalmannschaften (Diskette und CD-ROM).

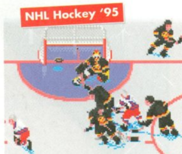
AUTORENNEN Indy Car Racing

Papyrus/Virgin

Auf acht Strecken der Indy-Car-Serie treten Sie gegen 30 Computerfahrer an. Detaillierte 3D-Grafik und einstellbarer Realitätsgrad: vom sorglosen Action-Gerummse bis hin zur Simulation (Nur Diskette).

EISHOCKEY NHL Hockey '95

Electronic Arts


NHL Hockey '95

Die Neuauflage der mit Abstand besten Eishockey-Simulation bietet aktualisierte NHL-Statistiken und edle Super-VGA-Präsentation. Kein anderes Sportprogramm überzeugt so sehr bei Steuerung und Spielgefühl (Nur CD-ROM. Vorgänger »NHL Hockey« ist auch auf Diskette erhältlich).

STRATEGIE- UND DENKSPIELE

① Railroad Tycoon (Deluxe)

Microprose

Spannender als jede Modell-Eisenbahn: Ein Jahrhundert haben Sie Zeit, um ein Schienen-Imperium aufzubauen. Die neue Deluxe-Version bietet ein paar Szenarien mehr (Diskette; auf CD-ROM zusammen mit Civilization).

② Civilization

Microprose

Sie lenken das Geschick Ihres Volkes über die Jahrtausende. Kultur, Militär und Wissenschaften müssen forciert werden, um das Evolutions-Rennen gegen den Computer zu gewinnen (Diskette; auf CD-ROM zusammen mit Railroad Tycoon Deluxe).

③ SimCity 2000

Maxis

Als Städteplaner und Bürgermeister in Personalunion sind Sie für die Infrastruktur einer wachsenden Metropole verantwortlich. Super VGA sorgt für ein übersichtliches 3D-Terrain (Nur Diskette; CD-ROM in Vorbereitung).

④ Lemmings

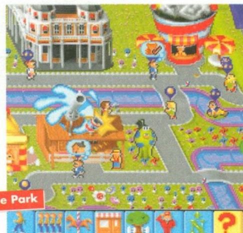
Psygnosis

Verteilen Sie unter den niedlichen Lemmingen Talente, damit sie den Weg zum Level-Ausgang finden. Die Spielidee ist einfach und läßt Spielraum für gute Puzzles (Diskette; auf CD-ROM zusammen mit Lemmings 2).

⑤ Theme Park

Bullfrog/Electronic Arts

Statt einer Stadt bauen Sie hier einen Vergnügungspark. Lust und Leid der Besucher werden grafisch hervorragend umgesetzt.
Neue Attraktionen erfinden, Personal anheuern, Fritten ordern: Hinter dem niedlichen Anlitz steckt eine kompetente Wirtschaftssimulation (Diskette und CD-ROM).


Theme Park

Ein 32-Bit-
Betriebssystem
für uns?

Wer so gut kopfrechnen kann, braucht eigentlich gar keinen Computer.

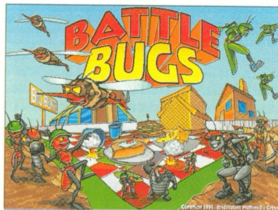
Zu dumm, daß die Rechnung nicht aufgeht. Denn mit OS/2 hat Ihr PC einfach mehr drauf. *Mehr Tempo mit 32 Bit*, perfekte Teamarbeit mit Ihren *DOS-/Windows-Programmen* und *echtes Multitasking:* gleichzeitig schreiben, drucken und vielleicht Musik dabei – alles kein Problem.

Oder die serienmäßige *Multimediaausstattung*. Also, wer noch

Die haben es drauf:

ESCOM

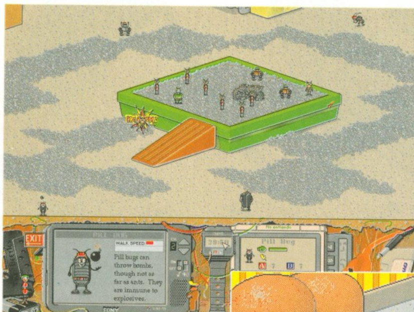
ComTech computersysteme



BATTLE BUGS

Flotte Käfer auf dem Kriegspfad: Auch wer keiner Fliege etwas zuleide tun kann, wird sich von dem strategischen Schlagabtausch zweier Insekten-Clans am Monitor fesseln lassen.

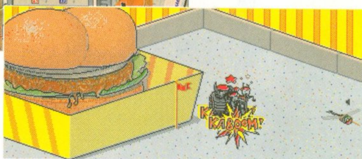
Die Konfrontation »Mensch gegen Käfer« geht meistens sehr einseitig aus. Die zusammengerollte Zeitung ist eine Extrawaffe, der kaum ein Chitinpanzer gewachsen ist. Kämpft Käfer gegen Käfer, sieht die Sache wesentlich spannender aus und gibt sogar ein vergnügliches Strategiespiel ab. Wo sonst Panzer und Infanterie über Hexagon-Felder trotten, wuseln bei »Battle Bugs« hochauflösende Comic-Krabbler über ungewöhnliche Schlachtfelder: Pizzareste und Erdbeertorte sind begehrte Stützpunkte, die man nur ungern an die Insekten-Gang von nebenan verliert.



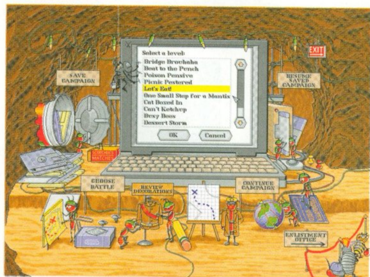
Operation »Katzenklo«: Ihre Insekten-Truppe muß den Stützpunkt gegen die gegnerische Armee verteidigen

Nicht ganz den Tatsachen aus dem Biologieunterricht entsprechend teilen sich unsere Bugs in 22 Typen auf, die alle bestimmte Talente, Angriffs- und Verteidigungswerte besitzen. Wenn Programmier-Veteranen wie Craig Nelson (»Summer Games«) und Dennis Caswell (»Impossible Mission«) sich dieses Themas annehmen, darf man umso mehr auf frischen Spielwitz hoffen. In 50 Missionen plus 5 Trainingsaufträgen gebieten Sie über Heere von Ameisen, Moskitos, Spinnen und Mistkäfern, die in den Kampf gegen Computergegner oder zweiten Spieler geführt werden. Neben süßer Aufmachung und hochauflösender Grafik (nur 16 Farben, aber dafür 640x480 oder 800x600 Bildpunkte) besticht das wirklich originelle Spielprinzip.

Im Campaign-Modus müssen die 50 Levels der Reihe nach gelöst haben. Nachdem ein Insekten-General mit drolliger Sprachausgabe die nächste Mission vorgestellt hat, bekommen Sie das Spielfeld zu sehen. Das untere Drittel ist für Anzeigen, Icons und Übersichtskarte reserviert; die eigentliche Action findet drüber statt. Die grünen Insekten gehorchen auf Ihre Kommandos; die roten Bugs bilden die gegnerische Truppe. Im Moment passiert noch nichts auf dem Bildschirm: Das Geschehen ist eingefroren und läuft erst an, wenn Sie auf die Stoppuhr geklickt haben. Bevor



Besser als zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen: Durch den Einsatz eines surrenden Werfers können wir fünf Insekten mit einer Bombe sprengen.



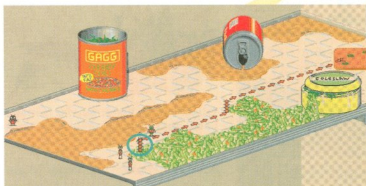
Scheitert man dreimal an einer Aufgabe, kann man sie überspringen und mit der nächsten Mission weitermachen

heinrich lenhardt

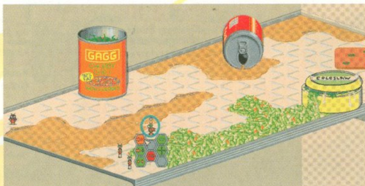
Gebt mir die Käfer: Pflegt die Aussicht auf »Bugs« bei Software-Anwendern sonst nur nervöses Zucken und Angstschweiß auszulösen, werden diese »Insekten« für helles Entzücken sorgen. Und die Battle Bugs animieren nicht nur zum spontanen Drauflosspielen, sondern bieten auch genug innere Werte für eine lange Freundschaft.

Die Aufmachung ist so putzig, komfortabel und professionell, daß man erst nach einer Weile mitkriegt, wieviel strategischer Anspruch hinter dem possierlichen Gewusel steckt. In den ersten Missionen wird man subtil in die Talente der eigenen Käfer und Geländeeigenarten eingeführt. Spätere Schlachten sind echte Herausforderungen. Dank flexibler Lösungsstrategien kann sogar das wiederholte Durchspielen Spaß machen.

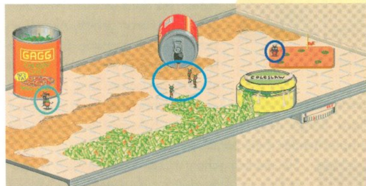
Die Mischung aus Echtzeit (anschaulich animierter Ablauf) und taktischer Planung (Einfrieren und neue Kommandos geben jederzeit per Mausklick möglich) ist ein erfrischender Ansatz (und taucht garantiert in ein paar Monaten auch in anderen Spielen auf). Battle Bugs ist so ziemlich das Beste im Tüftelbereich, was mir seit Lemmings untergekommen ist. Echte Profiarbeit, viel Spaß fürs Geld – ich bin zufrieden.



Bei dieser Mission ist es wichtig, die leckere Wurstscheibe schnell zu erreichen. Der Gegner hat eine flotte Biene in petto. Wir geben unserer vordersten Ameise deshalb den genauen Kurs vor, damit sie nicht durch Hindernisse Zeit verliert.



Außerdem müssen wir dafür sorgen, daß die gegnerische Ameise aufgehalten wird. Nur wenn unsere drei Einheiten ohne weitere Störung auf die Biene einprügeln können, haben sie eine Siegeschance. Also kommandieren wir den Wasserkäfer über die Pfützenstraße, damit er die rote Ameise abfängt.



Die erste Planphase ist abgeschlossen; mit einem Klick auf die Stoppuhr starten wir den Ablauf. Alles läuft planmäßig: Links wird die gegnerische Ameise aufgehalten und in der Mitte sind unsere drei Jungs auf dem schnellsten Weg zur Wurstscheibe, die inzwischen von der Biene besetzt wurde.



Die Biene konnte ausreichend geschwächt werden und hat keine Chance mehr. Die jetzt erst ankommende rote Ameise kann daran nichts mehr ändern. Am Ende weht nur noch die grüne Fahne auf der Beute – damit haben wir diese Mission gewonnen.

wir dies tun, analysieren wir in Ruhe das Spielfeld und geben unseren Einheiten schon einmal Kommandos. Der Witz an der Sache: Sie können jederzeit den Spielablauf vorübergehend einfrieren, um in Ruhe neue Befehle zu erteilen und dann die Aktionen weiterlaufen lassen.

Ein Insekt anklicken und schon erscheinen die Kommando-Icons. Lassen Sie Ihren Schützling direkt zu einem bestimmten Punkt gehen oder zeichnen Sie eine beliebig verwinkelte Route vor. Ein gezielter Gegner läßt sich als Angriffsziel erküren und die Selbstverteidigungszone jeder Spielfigur erweitern: Alles, was einen bestimmbaren Mindestabstand unterschreitet, wird automatisch angegriffen. Einige Einheiten wie z.B. Ameisen können außerdem mit Bomben und anderen schweren Geschützen werfen. Kluge Kammerjäger setzen die spärlichen Sonderwaffen nur ein, wenn sie damit mehrere Gegner auf einmal treffen.



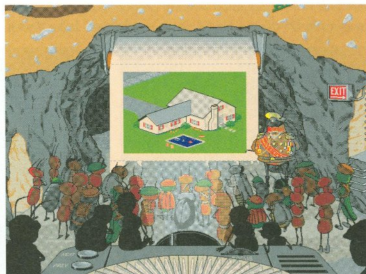
Geraten zwei Bugs aneinander, beginnt automatisch ein Handgemenge. Wer Sieger wird, hängt von diversen Faktoren ab: Die Lebensenergie der beiden Kontrahenten spielt ebenso eine Rolle wie ihre Stärke und Robustheit. So haben Grashüpfer z.B. gute Angriffswerte und sind schnell zu ihrem Ziel gehopst, aber für längere Kämpfe taugen sie mangels Widerstandskraft nicht. Siegreiche, aber angeschlagene Figuren sollte man ein wenig zurückziehen; die Lebensenergie wird nur sehr langsam regeneriert. Da sich im Kampf ein Insekt nur um einen Gegner kümmern kann, ist es strategisch sehr



im wettbewerb

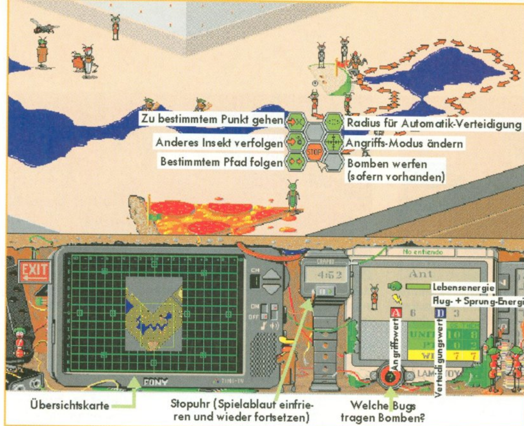
Lemmings	92
BATTLE BUGS	**83**
Even more Incredible Machine	82
Incredible Toons	78
Breakthrough	58

Lemmings bleibt außen vor, aber der Rest der Denkspielwelt muß den Aufstieg der kessen Käfer neidvoll anerkennen. Battle Bugs ist eine tolle Mischung aus Taktik und Knobelei, erfrischend witzig, grafisch stilvoll. Bei der weniger originellen Even more Incredible Machine gibt's deftige Denksport-Puzzles für Fortgeschrittene; Incredible Toons präsentiert ein ähnliches Konzept mit netterer Grafik. Wer lieber ein entspannendes, pflegeleichtes Windows-Denkspiel sucht, wird bei Breakthrough aufregungsarm unterhalten.



Der Käfer-General informiert über die Einzelheiten der nächsten Runde

Die Ameise muß um das Wasser herumgehen; ein Grashüpfer könnte direkt zum Ziel springen



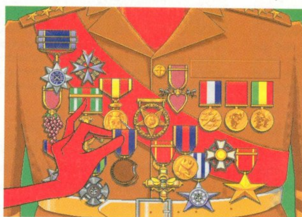


Prügel um die Pizza: Mit der Gottesanbeterin rückt ein gefährlicher Gegner nach

hat einen Punktewert; Sieger ist die Partei, die als erste eine bestimmte Summe an solchen Futterpunkten gesammelt hat. Ein Bug muß etwa zehn Sekunden lang auf der Beute stehen; erst dann wird das Fähnchen mit seiner Farbe gehißt. Aber Vorsicht: Einmal eroberte Leckereien können »umgedreht« werden, wenn ein gegnerischer Bug ihn zehn Sekunden lang besetzt. Solange Fahnen beider Parteien auf Pizza, Burger oder Fritten wehen, bekommt keine Seite die entsprechenden Futterpunkte gutgeschrieben.

wichtig, mit mehreren Bugs gleichzeitig anzugreifen. Wird der Grashüpfer von drei Ameisen attackiert, verliert er dreimal so schnell Lebensenergie, kann aber gleichzeitig nur einen Angreifer verletzen.

Zeit wird zum weiteren wichtigen Faktor: Eine Biene surrt in Windeseile an ihr Ziel, doch ein ebenso starker wie behäbiger Rhinozeros-Bug stapft viel langsamer drauflos. Bestimmte Hindernisse auf dem Spielfeld müssen umgangen werden oder verlangsamen das Durchkommen. Sinnvolle Anzeigen informieren stets über Gesundheitszustand und Stärkewerte jeder Einheit; auch der Zustand gegnerischer Bugs wird verraten.



Queen Elizabug verleiht Orden für besonders erfolgreiche Einsätze

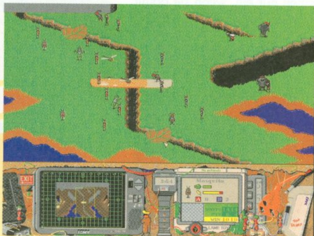
Um eine Mission zu gewinnen, muß nicht immer die Gegnerschaft einfach dezimiert werden. Oft geht es darum, leckere Essensreste für die eigene Sippe zu requirieren. Jeder Snack

Sie merken schon: Hinter dem niedlich dargestellten Insekten-plätten-sich-gegenseitig-Schema steckt ein intelligentes und herausforderndes Strategiekonzept. Der Einsatz der Einheiten muß gut geplant sein, das Timing sollte stimmen; zudem gibt es für die meisten Missionen verschiedene Taktiken, die zum Sieg führen. Bei aller Herausforderung wird Battle Bugs nie frustig: Nach drei Fehlversuchen darf ein Level übersprungen werden, Sie können jede Mission beliebig oft probieren und den Zwischenstand natürlich auf Festplatte speichern. Am Anfang sind die Spielfelder klein und übersichtlich; gegen Ende erwarten Sie komplexe Szenarien, die mehrere Bildschirme groß sind.

Durch die individuellen Talente der einzelnen Akteure gibt es eine Fülle an taktischen Varianten. Einige Bugs sind schnelle Angreifer, andere eignen sich dank ihrer dicken Panzerung, um wichtige Positionen zu verteidigen. Durch einen Bombenwurf läßt sich eine ganze Kolonie gegnerischer Einheiten schwächen – und wer keine Bomben mehr hat, klaut eine beim Gegner, sofern er die entsprechende Mückenvariante in seiner Armee hat. Die Spinne kann als einzige Spielfigur mehrere Gegner gleichzeitig vermöbeln, die Motte huckepack einen Kollegen durch die Luft mitnehmen. Einige Bugs haben keine Probleme mit dem Durchqueren garstigster Flüssigkeiten, andere sind gegen Bombentreffer immun. Der



Die Übersicht ist schon bei der Standard-Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten beachtlich

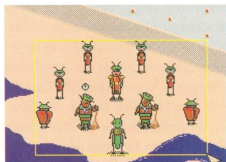


Das selbe Motiv mit 800 x 600 Punkten: Am rechten, oberen und unteren Rand ist deutlich mehr zu sehen

boris schneider

Oft denke ich an die alten Tage des C 64 zurück, wo mir viele Spiele irgendwie mehr Spaß gemacht haben als neuzeitliche Megabyte-Brummer. Glaubte ich bisher, das sei nur romantische Verwirrung, scheint Battle Bugs diese These zu untermauern. Die Programmierer haben früher einige meiner ewigen Favoriten (Impossible Mission, Summer Games) erschaffen und schienen jahrelang wie vom Erdboden verschluckt. Jetzt gelingt ihnen ein furioses Comeback, das viele »Frischlinge« in ihre Schranken verweist.
Das Mischen von Spielprinzipien, in diesem Fall Logik/Denksport und Strategie/Taktik, geht oft schief. Bei Battle Bugs aber ist das Ganze besser als die Summe der Einzelteile. Die Steuermethode der anhaltbaren Echtzeit funktioniert im Einzelspieler-Modus optimal; der Zwei-Spieler-Modus gefällt mir hingegen gar nicht und scheint lustlos aufgesetzt zu sein.
Solo-Spieler freuen sich auf 50 spannende Levels, liebenswert animierte Käfergrafik und die einfach unglaubliche Idee des Kampfes um Salami-Scheiben, Sahnetörtchen und Cornflakes, die man wie südamerikanische Kleinstaaten zu erobern versucht.

Stinkkäfer verwandelt sich bei seinem Ableben gar in einen Käse, dessen Ausdünstungen alle angrenzenden Insekten ernsthaft irritiert. Die raren Heilkäfer sorgen für rascher zurückkehrende Lebensenergie und ein Commander bewirkt, daß alle Kollegen in seiner Nähe einen Bonus für Angriffs- und Verteidigungswerte erhalten. **(hl)**



Malen Sie ein Rechteck um eine Bug-Gruppe...



...damit der nächste Befehl von allen Einheiten gleichzeitig ausgeführt wird



battle bugs

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Denk-/Strategiespiel
Hersteller	Dynamix
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 585 KByte + 256 KByte EMS
Festplattenplatz: ca. 9 MByte

Besonderheiten: 55 Solo-Missionen gegen den Computer plus Zwei-Spieler-Modus. Unterstützt SVGA mit 800x600 Bildpunkten bei 16 Farben.

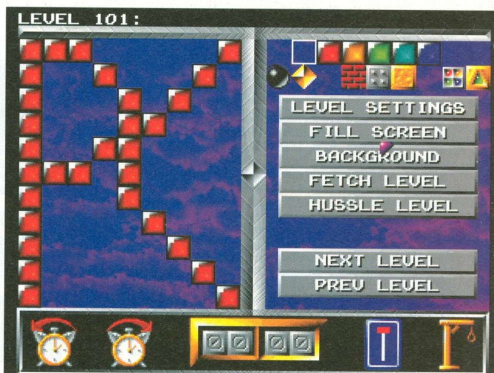
Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und Super VGA.





CLOCKWIZER

Rechts oder links drehen nicht nur Dextrosen, Walzertänzer oder die Bakterien im Joghurt, sondern auch so mancher Klotz: Willkommen im frei beweglichen Kubismus von Clockwizer.



Im Editor tobt man sich 25 Levels lang aus

Man glaubt es kaum: Ein Spiel, das ganz ohne Hintergrundgeschichte auskommt! Der Programmierer erklärt in der Anleitung, daß spielen weitaus spannender sei als eine »futuristische Intro-Traumsequenz voller Blöcke« zu lesen. Soweit lobenswert, doch was hat das Programm mit den vielen Uhren auf dem Cover zu bieten? Der Spieler wird mit einem zweigeteilten Feld konfrontiert, auf dem verschiebbare Blöcke liegen. Auf der rechten Bildschirmhälfte wird gezeigt, wie das Kunstwerk nach unserer Bearbeitung aussehen soll, auf der linken dürfen Sie sich austoben. Wenn man mit der Maus auf einen gewünschten Startpunkt klickt, die Maustaste gedrückt hält und die Maus dann bewegt, öffnet sich ein Kasten. An den Linien des Kastens können sich die Objekte, die sich auf den Linien befinden, bewegen – und zwar im oder gegen den Uhrzeigersinn. Auf diese Art und Weise werden die Blöcke von einem Ort zum anderen transportiert. Das Spielprinzip klingt komplizierter als es ist und wird außerdem hervorragend im Demo-Modus erklärt. Damit man (durch die prähistorisch anmutende Grafik angeregt) nicht ins Träumen über gute alte Zeiten gerät, tickt ein gnadenloses Zeitlimit. Ist ein Level erfolgreich bewältigt, spuckt das Programm ein Paßwort aus. Natürlich werden die Puzzles mit der Zeit heftiger. Dann kommen Bomben ins Spiel, welche ihre Sprengkraft entfesseln, wenn sie einen Abhang runterpurzeln. In höheren Levels erscheinen außerdem tückische Transporter, sich selbst vermehrende Diamanten und Anti-Gravitizer, welche die Schwerkraft aufheben.

Vier Schwierigkeitsstufen lassen sich direkt anwählen, jede davon hat 25 Einzellevels. Wer genug von den eingebauten Herausforderungen hat, kann sich mit dem Editor seine eigenen Levels zimmern. Außerdem ist eine Version für Windows 3.1 im Handel, die sich spielerisch nicht von der DOS-Fassung unterscheidet. **(Anatol Locker/hl)**



Halb so schwer: Diesen Level kann man in knapp 15 Sekunden schaffen

anatol locker

Und wenn der Tag kommt, an dem die Programme vor den Schöpfer allen Codes treten, wird Clockwizer auf die Frage »Und wer bist Du?« antworten: »Ich bin ein kleines, solides Denkspiel ohne jegliche Finessen oder umwerfende Ideen, das von einem unbekannten Programmierer namens Reinier von Vliet erfunden wurde. Ich bin ein netter Pausenfüller mit ein paar zu leichten und zu vielen schweren Levels. Nach meiner Amiga-Erstveröffentlichung habe ich einige MS-DOSler in ihren Arbeitspausen solide unterhalten und bin dann völlig in Vergessenheit geraten. In der PC Player habe ich 1994 mit einem halbwegs anständigen Testergebnis abgeschnitten, im Jahr 2012 gab's mich noch einmal als Brain-Desk-Accessory für den IBMac Classic. Das war's dann auch.« Und Gott wird sich das Gähnen verkneifen und sagen: »OK, der Nächste, bitte...«



clockwizer

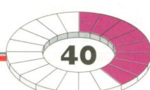
■ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Rasputin
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	Nervige Codeabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 400 KByte
Festplattenplatz: ca. 4 MByte

Besonderheiten:
Die Horror-Codeabfrage des Jahres: hellgelbe dünne Schrift auf gelblichem Papier, in 4 Punkt gesetzt.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 1 MByte RAM und Maus.



spiele-test



Praktische Hilfstexte erleichtern den Einstieg



Alles eine Frage der Einstellung: Komplexität, Puzzlefaktor und Gegnerstärke lassen sich individuell justieren.

SYSTEM SHOCK

Düstere Cyberpunk-Atmosphäre, Action und Puzzles: Das Programmierteam von »Ultima Underworld« zieht im neuen 3D-Opus alle Register seines Könnens.

An Bord der Raumstation »Citadel« stimmt offensichtlich etwas nicht. Seit einiger Zeit gibt es kein Lebenszeichen mehr von der Besatzung, dafür entwickelt der Supercomputer »Shodan« immer undurchsichtigere Aktivitäten.

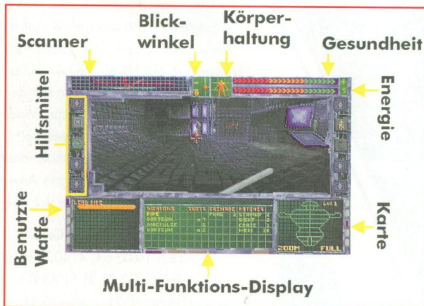
Zufälligerweise ging den Sicherheitskräften ein fähiger Hacker ins Netz, der als Datenspion in Shodans Systeme eindrang. Er wurde zur Mitarbeit überredet und ist nun die einzige lebende Person in der Raumstation, bedroht von Mutanten, Cyborgs und Robotern. Ob er den größenwahnsinnigen Computer stoppen kann?

Die Programmierer von »Looking Glass Technologies«, die uns bereits die beiden »Ultima Underworld«-Titel bescherten, haben sich für ihr neuestes Werk »System Shock« mächtig ins Zeug gelegt. Statt Fantasy gibt es aber eine düstere SF-Atmosphäre, die den Kinofilmen »Blade Runner« und »Alien« ziemlich nahe kommt. Generell ist System Shock kein »Ultima Cyberworld«, sondern eher ein Actionspiel mit vielen Puzzles.

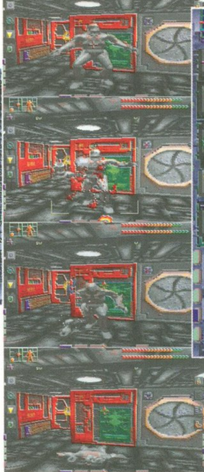
Nachdem unser Hacker-Held an Bord der Raumstation Citadel aus seinem künstlichen Schlaf erwacht ist, weiß er zunächst nicht, was um ihn herum vorgeht. Wir sehen die Umgebung aus der Perspektive unserer Spielfigur in detaillierter 3D-Grafik, umrahmt von diversen Anzeigen für Gesundheit, Energie und Ausrüstung. Freundlicherweise helfen kleine Programme, die dem Hacker ins Nervensystem gepflanzt wurden, bei der Orientierung. Am Bildschirm wird kurz die Funktion der einzelnen Icons und Anzeigen erklärt, außerdem versorgt Sie ein Hilfesystem in den ersten beiden Räumen mit Tips für den Anfang.

Vorsichtig begibt man sich die erste Schräge hinunter und öffnet angstvoll eine Türe. Erwartet mich gleich das erste Monster? Glück gehabt! Nur ein paar Ausrüstungsgegenstände liegen am Boden, darunter eine Zugangskarte für die Türen und ein Bleirohr, um Angreifer zu vertrimmen. Mit dem Cursor und der linken Maustaste nimmt man die Gegenstände auf. Durch das zweite Schott gelangt man problemlos und aktiviert erst einmal die Heilungsmaschine. Frisch gestärkt geben Sie dann den angreifenden Robotern mit dem Rohrstück eins auf die Blechmütze, indem Sie den Cursor im Grafikfenster auf den Gegner setzen und mit rechts klicken. Als nächstes schaltet man die Kameras aus, um die Überwachungsmöglichkeiten Shodans zu verringern.

Schon hier fällt das verbesserte 3D-System von Looking Glass angenehm auf. Zwar wirkt die Grafik etwas langsamer als bei Ultima Underworld und im beeindruckenden Vollbild-Modus erst mit einem DX2-66-Rechner flutschig, doch das Spielgefühl ist brillant. Auf kleineren Systemen hilft das Herunterschalten der Details in vier Stufen, um dem Szenario Beine zu machen. Der Spieler kann seinen Kopf nach oben



Mit der Maus sind alle Funktionen schnell zu erreichen



Ein gezielter Schuß und der Cyborg segnet das Zeitliche



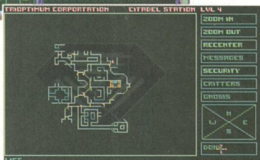
Einige der Gegner haben imposante Ausmaße und stecken viele Schüsse ein

und unten drehen; genau soweit, wie es auch im wirklichen Leben möglich ist. Er klettert, springt, läuft und geht aufrecht, geduckt oder in der Hocke, um auch in kleine Tunnels hineinzukommen. In unübersichtlichen Gängen stellt man sich an eine Wand und blickt nur kurz um die Ecke, um von den Gegnern nicht entdeckt zu werden. Das alles geschieht bequem mittels zweier Icons am oberen Bildschirmrand oder der Tastatur. Den Blickwinkel verstellt man genauso einfach, etwa um mit erhobenen Kopf leicht nach unten zu sehen, um den Boden und die darauf liegenden Gegenstände im Blick zu haben.

Es ist jedoch dringend nötig, ab und zu auch die Decke zu untersuchen. Nicht selten finden sich dort Hinweise zur Lösung eines Rätsels oder Kameras, Gegner und ähnliches. Die Räume sind enorm vielfältig aufgebaut und keinesfalls langweilige Quader mit dem immer gleichen Design. Es gibt tiefe Schächte und riesige Hallen, die auch in den Todesstern im ersten »Krieg der Sterne«-Film gepaßt hätten. Dazu kommen lange, dunkle Gänge, schräge Wände, über die man andere Ebenen erreicht, Energiebrücken, die meist erst eingeschaltet werden müssen sowie Leitern, Treppen, Aufzüge und Geheimgänge – einfach alles, was für ein spannendes Spiel nötig ist. Eine Automap, die sogar Markierungen und Kommentare anbietet, sorgt für den nötigen Überblick.

Die Story entwickelt sich schnell weiter, wenn der Spieler erst einmal tiefer in die Station eingedrungen ist. Er findet zahlreiche menschliche Leichen, getötete Mutanten und zerstörte Roboter. Offensichtlich hat Shodan heimlich Killer-Cyborgs produziert und auf die Menschen losgelassen. Außerdem manipulierte er Gen-Experimente und züchtete einen hochgefährlichen Virus, welcher die Wissenschaftler der Station befiel und sie in häßliche Mutanten verwandelte. Doch bei den Leichen findet sich immer wieder mal ein Logbuch, das wichtige Tips und weitere Mosaikstückchen der Handlung enthält.

Wie Sie der vorangegangenen Schilderung unschwer entnehmen können, ist System Shock nichts für Zartbesaitete. Sie betreten des öfteren Räume, in denen verstümmelte Leichen auf dem Boden liegen. Daran sollten Sie sich ebensowenig stören wie an dem häufigen Zerstückeln der bösen Mutanten. Allerdings ist das Abknallen kein Selbstzweck.



Die automatisch mitzeichnende Karte darf nach Belieben beschriftet werden

florian stangl

Schon lange hat mich kein Spiel mehr stundenlang nachts vor den Monitor gefesselt: System Shock kombiniert endlich die düster-beklemmende Atmosphäre der Endzeit-Visionen à la Blade Runner mit einer interessanten Handlung und einem wirklich guten Spiel.

Fantasy-Veteranen, die einen Underworld-Nachfolger im Cyberpunk-Ambiente erwartet haben, werden enttäuscht: Keine Erfahrungspunkte oder fröhliches Helden-Auswürfeln, sondern ein fester Charakter, der nur mit Technik aufgemotzt wird. Auch blutrünstige Doom-Fans liegen hier falsch. System Shock ist spielerisch eher in die Ecke von Shadow Caster einzuordnen, also ein Action-Adventure mit einigen Rätseln.

Obwohl die 3D-Grafik etwas langsamer ist als in Underworld II, sieht sie besser aus. Selbst die niedrigste Detailstufe ist noch imposant; der Vollbildmodus für 66-MHz-Jünger ein Genuß.

Faszinierend sind die vielen Möglichkeiten, mit der 3D-Umgebung umzugehen. Das reicht vom sinnlosen Zerstören von Monitoren bis zum faszinierenden Cyberspace, der zwar grafisch simpel ist, aber durch seine Größe lockt. Nur Gespräche mit anderen Personen gehen mir ab.

Die Auswahl des Schwierigkeitsgrades ist einmalig, so kann sich wirklich jeder das Spiel seinen Bedürfnissen anpassen. Selbst bei der einfachsten Einstellung ist man sehr lange damit beschäftigt, die zehn Levels auszukundschaften.



Die Vorgeschichte: Ein Hacker dringt in Shodans Netz und wird geschnappt. Er hilft seinen Wächtern und erhält im Gegenzug ein Interface ins Nervensystem eingepflanzt. Nach dem Heilschlaf erwacht er an Bord der verlassenen Raumstation.



Schöne Aussichten im Vollbild-Modus: Ein zwielichtiger Typ hütet diverse Ausrüstungs-Goodies



Am unteren Bildrand zeigt ein energiefressender »Rückspiegel«, ob sich ein Mutant von hinten anschleicht



Eines der leichteren Rätsel: Welche Schalter müssen aktiviert sein, um die rote Energiebrücke im Hintergrund ganz zu aktivieren?

Man läuft bei System Shock nicht aus Freude am Ballern durch die Gegend, sondern vornehmlich, um die Puzzles zu lösen. Abgetrennte Köpfe haben sogar eine makabere Funktion: Um beispielsweise das verschlossene Büro eines Toten zu betreten, muß mit dessen Netzhaut die Sicherheitssperre überlistet werden...

Die Simulation der 3D-Welt ging sogar soweit, daß Einflüsse wie die Schwerkraft berücksichtigt wurden. In der Mitte der im Weltraum schwebenden Station ist aufgrund der kleineren Zentrifugal-Geschwindigkeit die Gravitation geringer, während sie in den Randbereichen den Naturgesetzen zufolge stärker ist. Das schränkt zum einen die Bewegungsmöglichkeiten ein, sorgt zum anderen für Probleme, wenn Sie ein Sturmgewehr in der Schwerelosigkeit abfeuern und durch den Rückstoß nach hinten segeln. Abhilfe schaffen spezielle Ausrüstungsgegenstände, die Sie sicher am Boden verankern, beziehungsweise die Schwerkraft aufheben. Diese findet man allerdings erst nach einigem Suchen.

Für die Lösung des Spiels müssen Sie in jedem Fall mehrmals mittels spezieller Terminals in den Cyberspace eintauchen. Dort finden Sie wichtige Informationen, aber auch Zugangscodes für verschlossene Türen oder nützliche Software. Denn



im wettbewerb

Tolle Grafik, düstere Atmosphäre, griffige Action, etwas Taktik und viele Puzzles – das alles spricht für System Shock. Doch das 3D-Genre hat auch andere interessante Angebote. Für Liebhaber von Fantasy-Rollenspielen sind noch immer die beiden Ultima Underworlds erste Wahl. Shadow Caster geht in eine ähnliche Action-Adventure-Richtung wie System Shock, ohne dessen Detailfülle und Klasse zu erreichen. Für Baller-Fans ist der indizierte 3D-Klassiker Doom mit der nach wie vor schnellsten Grafik eine Alternative. Der deutsche Doom-Nachzieher The Hidden Below bietet technisch und spielerisch nur Mittelmaß.

Ultima Underworld II	94
SYSTEM SHOCK	**89**
Doom (indiziert)	85
Shadow Caster	79
The Hidden Below	58

Shodan plant unter anderem, den Bergbau-Laser der Raumstation zu modifizieren und ihn ungeheuer verstärkt auf die Erde abzufeuern. Um das zu verhindern, muß der Spieler einen Schutzschirm errichten, an dem sich die Waffe überlädt und zerstört. Der Cyberspace zeigt sich als schwarzer Raum, der von farbigen Gitternetzen durchzogen ist, die Räume und Zugänge symbolisieren. Diese ungewöhnliche Darstellung und etwas verquere Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, sorgt aber für Spannung, wenn man unter Zeitdruck Informationen jagt und dabei von Wachprogrammen mit Killer-Bits beschossen wird.

Etwas besonderes haben sich die Programmierer mit den Schwierigkeitsgraden einfallen lassen. Im leichtesten Modus greifen die Gegner nicht an, die Türen sind leicht zu öffnen, der Cyberspace ist eher harmlos und die Handlung kommt ohne verzwickte Aufträge und knifflige Puzzles aus. So ackert sich auch ein Gelegenheitsspieler relativ flott durch, versäumt aber viele Puzzles und Handlungsdetails. Die Schwierigkeit läßt sich derart steigern, daß selbst gestandene »Doom«-Recken ihre Probleme haben werden. Denn dann zerrt ein Zeitlimit an den Nerven, die Gegner sind nicht nur aggressiv, sondern auch hinterhältig und die Puzzles sorgen für rauchende Köpfe. Beispielsweise lassen sich dann viele Türen nur durch einen Zahlencode öffnen. Der Schwierigkeitsgrad für die vier Eckpfeiler »Kampf«, »Rätsel«, »Handlung« und »Cyberspace« läßt sich getrennt in jeweils vier Stufen einstellen. So kann man System Shock als reines Actionspiel ebenso erleben wie als Adventure mit harmlosen Gegnern.

Für die richtige Atmosphäre sorgt neben der Grafik auch der Sound. Vom dumpfen Zischen sich öffnender Schotte bis zum Aufheulen getöteter Mutanten läßt der eine oder andere Soundeffekt wohlige Schauer über den Rücken rieseln. Die Musik ist je nach Örtlichkeit unterschiedlich und reicht von verhal-

heinrich lenhardt

Geschockt wird hier allenfalls die Konkurrenz sein; die Spieler werden für Origins beklemmendes Action-Adventure durchwegs freundliche Gefühle übrig haben. Vergessen Sie jämmerliche 3D-Actionversuche wie Terminator Rampage – System Shock »funktioniert« einfach. Ein cooles Grafiksystem, vernünftige Steuerung, dicke Story, riesiges Szenario und jede Menge Überraschungen – da steuert man hochmotiviert den nächsten Herausforderungen entgegen.

Die Underworld-Programmierer haben anscheinend ihren Spaß gehabt, endlich mal ein 3D-Spiel ohne Avatars und Runenzauber zu designen. Düstere Cyberpunk-Atmosphäre mit derbem Mutanten-Splatter; durch eine gigantische Fülle von Extras und Story-Nuancen weit über dem Niveau gemeiner 3D-Actionspiele angesiedelt.

Wenn es was zu kritisieren gibt, dann nebensächliche Details wie der bemerkenswert unattraktive Zeichensatz – der paßt gar nicht in das kühle, bedrohliche Styling von System Shock.

Fazit: Ein sehr schöner SF-Trip für den erforschungsfreudigen 486er-Besitzer.



So sieht der sagenumwobene Cyberspace in System Shock aus. Die Datensymbole werden durch Berührung aufgenommen.

ten bis dynamisch. In den Aufzügen ist dagegen die perfekte Fahrstuhlmusik zu hören – ein schräger Kontrast zu den Zombiehorden, die nach dem Öffnen der Türe auf den Spieler einstürmen. Doch mit der Maus in der Hand sind die vielen verschiedenen Gegner mit Waffen wie Sturmgewehren, Granaten, Pistolen, Lasern und ähnlichem schnell beseitigt.

System Shock wird komplett in Deutsch veröffentlicht. Da zu Redaktionsschluß die Übersetzungsarbeiten noch nicht abgeschlossen waren, stammen einige Bildschirmfotos von der englischen Fassung. **(fs)**

system shock

286 · **386/486** · **VGA** · Super VGA · **Soundblaster** · **S'Blaster Pro** · **General MIDI** · CD-Audio · **Maus** · **Joystick**

Spiele-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Origin
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 27 MByte

Besonderheiten: Schwierigkeitsgrad in vier Bereichen einstellbar; Automapping.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.

89

WORLD WAR II

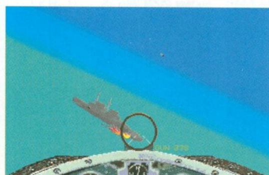


Viel blau und ein grauer Kasten: Mit Super-VGA sieht's auch nicht umwerfend aus.

Diese Datendiskette für das »Flight Sim Toolkit« enthält auch eine eigenständige Simulation, die ohne jenes Utility spielbar ist. Ob das jemand freiwillig will, ist eine ganz andere Frage.

Flugsimulationen mit ein paar Mausklicks basteln ist mit Domarks »Flight Sim Toolkit« auch für Programmier-Laien möglich. Das erste damit erstellte und kommerziell vertriebene Produkt ist »World War II«. Das Spiel läuft auch ohne das »Toolkit«-Hauptprogramm, bietet für die Besitzer des Bastelsets aber einige neue Features. Sie fliegen während des Zweiten Weltkriegs entweder im Pazifik oder im Rahmen der alliierten Landung in der Normandie.

Zweifellos ist es beeindruckend, daß mit dem Flight Sim Toolkit ein gut funktionierender Simulator zu basteln ist, doch müssen im Vergleich zu anderen Profi-Titeln deutliche Abstriche gemacht werden. Die Grafik ist in der VGA-Auflösung nicht nur farblich öde, das Cockpit erschreckt den Spieler durch seine lieblose Gestaltung und die groben Farbverläufe. Objekte sind Mangelware und ein verloren im weiten Grün stehender Baum rettet da auch nicht viel. Auf dem Wasser sieht's noch erbärmlicher aus, erst beim Näherkommen verlieren die Schiffe etwas von ihrer Ähnlichkeit mit Schuhkartons.



Unter VGA wird's schneller, aber reichlich grob

Erfreulicherweise darf man auch mit Super-VGA-Grafik in die Lüfte entschweben. Das kommt den Cockpits zugute, die dann nicht mehr ganz so schludrig hingeklatscht wirken. Unser DX2-50-Testrechner ging zwar mit dem Tempo ordentlich in die Knie, doch ist die Grafik deutlich schneller als der Super-VGA-Konkurrent »Overlord«. Allerdings steuert sich jedes der Flugzeuge derart träge und ungenau, daß die Auflösung dabei gar keine Rolle mehr spielt. Genaue Anflüge sind fast unmöglich, außerdem wird das Abschätzen der Flughöhe durch fehlende Bezugspunkte sehr problematisch. Zu jedem der beiden Szenarios gibt es die Schwierigkeitsgrade »Arcade«, »Training«, »Combat« und »Veteran«, die sich nur durch die Art der Missionen unterscheiden, aber nicht durch auffällig bessere Gegner oder ein anderes Flugverhalten der Maschinen. Sie fliegen entweder auf amerikanischer oder japanischer bzw. englischer oder deutscher Seite. Aufeinander aufbauende Missionen oder eine richtige Handlung dürfen Sie aber nicht erwarten.

Die Besitzer des Flight Sim Toolkits profitieren von einigen neuen Features. Endlich gibt es auch freundliche Piloten und man darf wahlweise durch die simulierte Welt fliegen, ohne angegriffen zu werden. Für das Pazifik-Szenario waren Torpedos nötig, die jetzt auch für andere Spiele zur Verfügung stehen. Die Programmierer spendierten den Computer-Piloten etwas mehr Intelligenz im Luftkampf und verbesserten das alte Flugmodell. Während des Flugs steht eine Karte zur Verfügung und neben Transportern und Jagdflugzeugen können Sie nun auch Bomber einsetzen. **(fs)**

florian stangl

Eines gleich vorweg: Unsere Wertung bezieht sich auf World War II als eigenständige Flugsimulation, nicht als Ergänzung für das Flight Sim Toolkit. Wer das Toolkit ernsthaft anwendet, profitiert natürlich von den neuen Features und wird das Spiel als Beispiel nutzen, wie man es macht (oder besser nicht macht).
Als Orientierung unsere damalige Wertung: glatte 70.
Wer sich eine spannende Flugsimulation mit tollem 3D erwartet, wird aber gewaltig enttäuscht. Die Grafik ist trotz Super-VGA hoffnungslos veraltet, die Steuerung gnadenlos verhunzt und der Sound nicht der Rede wert.
Fazit: Nur Toolkit-Anwender haben etwas von dieser Erweiterung; Flugsimulations-Fans greifen lieber zu Pacific Air War oder Aces over Europe.



world war II

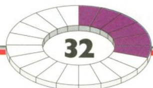
❑ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ❑ S'Blaster Pro ❑ General MIDI ❑ CD-Audio ❑ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Flugsimulation
Hersteller	Domark
Ca.-Preis	DM 50,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; mittel
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft

Freies RAM: min. 500 KByte
Festplattenplatz: ca. 14 MByte

Besonderheiten: Inklusive neuer Features für das Flight Sim Toolkit, mit dem das Spiel erstellt wurde.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM, Super VGA und Joystick.





CALL AND PLAY

Versandtelefon:
02803 - 1359 oder
02803 - 719
Fax:
02803 - 8161



Ladenlokale Softwarehouse :
46483 Wesel / Dudelpassage/ 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904

Ladenpreise Variieren!!!!!!

Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Versandtelefon Mo.-Fr. von 9.30 - 18.30 Uhr

PC 3,5 "

1990/94er Edition	DV	47,95
1942 Pacific Air War	DA	89,95
Aces of the Deep	DV	x79,95
Aces over Europe	DV	69,95
Across the Rhine	DV	x89,95
Airlines	DA	67,95
Al Quadim	DV	79,95
Alone in the Dark 2	DV	79,95
Anstoss	DV	67,95
Anstoss World Cup	DV	54,95
Archon Ultra	DV	79,95
Aufschwung Ost	DV	64,95
Award Winners 2	DA	64,95
Battle Bugs	DV	67,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battle Isle 2 Scenerie	DV	i.V.
Battletoads	DA	x59,95
Bazooka Sue	DV	x87,95
Beneath the Steel Sky	DV	69,95
Betrayal at Krondor	DV	69,95
Big Sea	DV	67,95
Bloodnet	DA	x87,95

CD-Formula One-Grand Prix und David Leadbetter DA/EV nur 59,95

Bloodstone	DA	59,95
Body Blows	DA	54,95
Breakline	DA	47,95
Bundesl.M.Hattrick	DV	74,95
Bundesl.Manag. 2.0	DV	67,95
Burning Steel	DV	79,95
Burning Steel 2	EV	69,95
Burning Steel 2	DV	x84,95
Burntime	DV	79,95
Campaign 2	DV	74,95

Bundesl.Manag. Hattrick DV 74,95

Cannon Fodder	DV	59,95
Chaos Engine	DA	x54,95
Caribian Desaster	DV	x79,95
Chartbreaker	DV	x67,95
Christoph Kolumbus	DV	79,95
Civilisation	DV	89,95
Comanche	DV	82,95
Comanche Data 2	DV	49,95
Cool Spot	DA	54,95
Colonization	DV	x89,95
Dark Legions	EV	64,95
Dark Sun	DV	79,95
Das schwarze Auge 1	DV	79,95
Das schwarze Auge 2	DV	79,95
Day of Tentacle	DV	84,95
Death or Glory	DV	79,95
Delta 5	EV	x67,95
Der Clou	DV	79,95
Der Patrizier	DV	79,95
Der Planer	DV	79,95
Der Planer Data	DV	39,95
Desert Strike	EV	x74,95
Die Siedler	DV	79,95
Dune 2	DV	59,95
Dungeon Hack	DV	79,95
Eishockey Manager	DV	77,95
Elder Scrolls	EV	67,95
Elder Scrolls	DV	x79,95
Elite 2	DV	67,95
Empire Deluxe	DV	67,95
Empire Soccer	DV	54,95
Eye of Beholder 3	DV	77,95
F 1 Autorennen	DA	59,95
F 14 Fleet Defender	DA	94,95
Fantastic Dizzy	DV	59,95
Fantasy Empires	DV	67,95
FIFA Soccer Intern.	DV	64,95
Flashback	DV	67,95
Flugsimulator 5.0	DV	119,95
Formula One GP	DA	89,95

PC 3,5 "

Freddy Pharkas	DV	67,95
Fury of the Furries	DA	59,95
Gabriel Nights	DV	69,95
Genesia	EV	59,95
Goal	DV	39,95
Gobliins 2	DV	79,95
Gobliins 3	DV	79,95
Hand of Fate	DV	67,95
Hanse deluxe	DV	39,95
Harpoon 2	EV	74,95
Heimdall 2	DV	74,95
Hexx , Heresy Wizz.	DA	67,95
History Line 14-18	DV	67,95

Das schwarze Auge 2 DV 79,95

In Extremis	DV	67,95
Inca 2	DV	84,95
Indy Car Data	DA	29,95
Indy Car Racing	DA	49,95
Indy Jones 4 Advent.	DV	47,95
Ishar 3	DV	64,95
Jurassic Park	DV	49,95
Kick OFF 3	DV	47,95
Kingmaker	DV	67,95
Kings Quest 6	DV	77,95
Lands of Lore	DV	59,95

Angebote
(gültig auch in den Läden)

CD Mega Race	**DV 59,95**
PC FIFA Soccer	**DV 59,95**
PC Lands of Lore	**DV 49,95**

Diese drei Angebote solange Vorrat reicht

Larry 6	DV	69,95
Last Action Hero	DA	54,95
Legend Kyrandia 2	DV	67,95
Lemminge 2	DA	79,95
Links 386 Pro	DA	89,95
Links Course:		
Banff Springs	EV	44,95
Belfry Wishaw	EV	44,95
Castles Pines	EV	44,95
Firestone	EV	44,95
Innisbruck Copper	EV	44,95

CD-Hidden Below DA 67,95

Maunea Kea	EV	44,95
Pebble Beach	EV	44,95
Pinehurst	EV	44,95
Lothar Mathäus	DA	64,95
Lotus 3	DA	59,95
Mad News	DV	79,95
Mad TV	DV	35,95
Magic of Endoria	DV	79,95
Master of Orion	DA	89,95
Might&Magic 5	DV	84,95
Monkey Island 1	DV	35,95
Monkey Island 2	DV	47,95
Mortal Combat	DA	49,95

Ishar 3 DV 64,95

Nomad	DA	54,95
Outpost	DV	67,95
Overlord	DA	x67,95
Oxyd Magnum	DV	x47,95
Pacific Strike	DA	79,95
Pacific Strike Speech	DA	34,95
Pinball Dreams	DA	59,95
Pinball Dreams Data	DA	35,95
Pinball Fantasies	DA	59,95
Pizza Connection	DV	79,95
Police Quest 4	DV	69,95
Premier Manager 2	EV	x59,95
Prince Persia 2	DA	67,95

PC 3,5 "

Privateer	DA	84,95
Privateer Operation	DA	37,95
Privateer Speech	DA	37,95
Quest f. Glory 4	DV	x67,95
Quarter Pole	DV	67,95
Railway Challenge	DV	67,95
Rallay	DV	64,95
Ravenlooft	DV	79,95
Reunion	DV	69,95
Rings Medusa Gold	DV	74,95
Robinsons Requiem	DV	59,95
Rüsselsheim	DV	64,95
S.U.B.	DV	x66,95

Ravenlooft DV nur 79,95

Sabre Team	DV	x79,95
Sam & Max	DV	84,95
Sens.Soccer Intern.	DV	39,95
Shadow Caster	DA	79,95
Sim City 2000	DV	79,95
Sim City 2000 Data	DV	34,95
Sim Farm	DV	79,95
Simon the Sorcerer	DV	84,95
Soccer Kid	DA	67,95
Software Manager	DV	67,95
Space Legends	DA	69,95
Space Quest 5	DV	64,95
SSN-21 Seawolf	DV	69,95
Star Trek 2	DV	74,95
Starlord	DV	92,95
Strike Com. Speech	DA	37,95
Strike Com.Operat.	DA	37,95
Strike Comander	DA	84,95
Striker	EV	66,95
Stronghold	DV	79,95
System Shock	DV	x87,95
Subwar 2050	DV	89,95

Cool Spot DA nur 54,95

Subwar2050 Data	DV	x47,95
Syndicate	DV	69,95
Syndicate Data	DV	36,95
T.F.X.	DV	79,95
Terminater Rampage	DA	67,95
Theme Park	DV	74,95
Tie Fighter	DA	79,95
Tie Fighter	DV	i.V.
Tubolar Worlds	DA	67,95
U.F.O. Enemy Unk.	DV	94,95
Unlimited Adventures	DV	79,95
Ultima 8	DV	74,95
Ultima 8 Speech	DV	39,95

Robinsons Requiem DV 59,95

Ultima8-Lost Vale	DV	i.V.
Victory at Sea	EV	x79,95
Wallstreet Manager	DV	79,95
Warlord 2	EV	79,95
Warlord 2 Data	EV	69,95
Werewolf KA 50	DA	x67,95
Wings of Glory	DV	x87,95
Wing Armada	DA	x69,95
World Cup USA 94	DV	59,95
World War 2	DA	77,95
X-Wing	DA	84,95
X-Wing Data B-Wing	DA	39,95
X-Wing Upgradekid-	DV	49,95
Zool 2	DA	59,95

PC-CDRom

10 Jahre Interplay-		
10versch.Titel	DA	89,95
11th Hour	DA	x114,95
7th Guest	DA	94,95
Aces of the Deep	DV	x79,95
Aegis:Guard.o.Fleet	DA	x87,95
Alone in the Dark	DV	89,95
Anstoss+World Cup	DV	84,95
Archon Ultra	DV	67,95
B.A.T. 2	DV	x79,95
Battle Chess SVGA	DA	89,95
Battle Isle 2	DV	84,95
Battle Isle 2 Data	DV	54,95
Battle of Time	EV	59,95
Beneath Steel Sky	DV	79,95
Bloodnet	DA	x87,95
Burning Steel 2	DV	i.V.
Burning Steel 2	EV	67,95
Burning Steel 1 incl. Editor-		
Data Shiffe/Amerika	DV	87,95
Burntime	DV	79,95
Caribian Desaster	DV	x87,95

CD Simon the Sorcer DV 79,95 volle deutsche Sprachausgabe !!!

Comanche incl.Data 1+2 plus		
10 Bonusmissionen	DV	89,95
Core Super Games enthält-		67,95
Curse of Enchantia	DV	
Heimdal	DV	
Thunderhawk	DV	
Critical Path	DV	99,95
Cyber Race	DV	87,95
Daemonsgate	DA	69,95
Dark Sun	DV	79,95

Endlich da !!! MAD News DV 79,95

Das schw. Auge 1	DV	64,95
Day of Tentacle	DV	89,95
Der Clou	DV	79,95
Der Patrizer	DV	87,95
Der Planer+Data	DV	84,95
Diggers	DV	67,95
DOOM Utilities	EV	39,95
Dracula Unleashed	DA	89,95
Dragon Lore	DV	x67,95
Dragonsphere	DA	87,95
Elite 2	DV	67,95
Empire Deluxe	DV	67,95
Eye of Beholder Trio	DV	87,95
Eye of the Storm	DV	79,95
Erben der Erde	DV	79,95
Fabtasy Empire	EV	67,95
Gabriel Knights	DV	79,95
Gobliins 3	DV	89,95
Hand of Fate	DV	99,95
Hanniball+200Sharew.	DV	59,95
Hattrick(Ikaron)	DV	x87,95
History.Line 14-18	DV	59,95
Inca 1	DV	99,95
Inca 2	DV	99,95
Inferno	DV	x94,95
Innocent unt.caught	DA	59,95
Iron Helix	DV	79,95
Journeym.Project	DV	67,95
Jurrasic Park	DV	64,95
Kick OFF 3	DV	54,95
Kings Quest 5	DA	79,95
Kings Quest 6	DA	79,95
Labyrinth o. Time	EV	69,95
Lands of Lore	DV	89,95
Larry 6	DV	67,95
Larry Collect.1 - 5	DV	x79,95
Lollypop	DA	67,95
Lost in Time	DV	87,95
Lukas Clas. Advent:	DV	99,95
Indiana Jones 3 / Loom		
Maniac Mans.1/ZackMc Krakken		

PC-CDRom

Lukas Flight Class.:	DA	79,95
Battlehawk 1942		
Their finest Houer+Data		
Secret Wappon of the Luft-		
waffe + 4 Missionsdisketten		
Mad DocMc Cree 2	EV	84,95
Mad News	DV	x84,95
Mega Race	DV	67,95
Microcosm	DA	104,95
Might & Magic Trio	DV	87,95
Myst	DA	109,95
Nomad	DA	57,95
Outpost	DA	79,95
Outpost	DV	x79,95
Pinball Dreams Delux	DA	67,95
Police Quest 4	DV	x79,95
Privateer incl. Operation -		
und Speech	DA	97,95
Quantum Gate	EV	99,95
Quest for Glory 4	DV	x79,95
Rasenmähermann	DV	84,95
Ravenloft	EV	79,95
Rebel Assault	DV	79,95
Return to Zorck	DA	79,95
Reunion	DV	x69,95
Rings Medusa Gold	DV	69,95
Rise of the Robots		i.V.
Sabre Team	DA	67,95
Sam & Max	DA	84,95
Sam & Max	DV	x89,95
Shadow Caster	DA	89,95
Space Hulk	DV	79,95
Space Quest 1 - 5	DV	x87,95
Starlord	DV	94,95
Strike Commander incl. Operation		
und Speech	DA	84,95
Subwar 2050	DV	89,95
Syndicate + Data	DV	89,95
T.F.X.	DV	84,95
The Hidden Below	DA	67,95
The Horde	EV	79,95
Theme Park	DV	79,95
Tie Fighter	EV	x84,95
Tornado+Mission	DA	92,95
U. F. O.	DV	94,95
Ultima 7 Bundle	DA	94,95
Ultima 8 + Speech	DV	89,95
Under a Killing Moon	DV	x104,95
Who shot Jonny R.	EV	89,95
Winter Olympics	DA	72,95
Wizardry 6 + 7	DV	87,95
Wolfpack	DV	67,95
World Cup USA 94	DV	59,95
Zeppelin	DV	x87,95

Gravis Game - Pad 45.95

Gravis Joystick Anal.Pro 77.95

Original Soundblaster Pro Stereo
mit den Spielen
Indianapolis 500
Lemminge 1
179,-

Original Soundblaster Pro 16 BASIC
Value Edition
219,-

Innland ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90 DM zuzügl. 3,-DM Zahlkartengebühr.

Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version

X = Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. = Spiel in Vorbereitung Irrtümer vorbehalten

Versandliste kostenlos anfordern !!!!!!!

Versand ohne Aufpreis im Sicherheitskarton !!!!!!

Ruf doch mal an !!!!!!

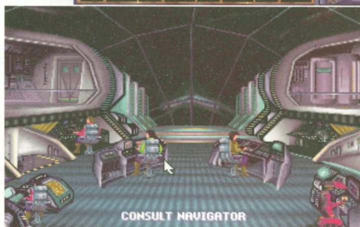
ALIEN LEGACY

SF-Strategiespiel von »Starflight«-Designer Joe Ybarra: Als Kommandant eines Saatschiffs besiedeln Sie ein fremdes Sonnensystem und kommen einem kosmischen Geheimnis auf die Spur.



In dieser Draufsicht steuern Sie Ihre Kolonien

Im Jahre 2043 trifft ein irdisches Raumschiff auf eine unbekannte Sonde und wird zerstört. In der Folgezeit kommt es zur kriegerischen Konfrontation mit der fremden Rasse, die sich als überlegen erweist. Hastig werden zahlreiche Saatschiffe zusammengezimmert, die auf die lange Reise zu benachbarten Sternensystemen geschickt werden. Die mit allem nötigen ausgerüsteten Besatzungen und Kolonisten sollen das Überleben der Menschheit sichern.



Die Brücke erlaubt den Zugriff auf die verschiedenen Stationen

Sie spielen den Kapitän des Saatschiffs »Calypso«. Neben umfangreichen Materialvorräten enthält das Schiff 2000 im künstlichen Tiefschlaf befindliche Kolonisten und vier kleinere Allzweck-Raumschiffe. Als die Calypso schließlich nach langen Flugjahren im Zielsystem ankommt, wird Ihnen von einer aufgezeichneten Botschaft klargemacht, daß Sie von nun an der Kommandantin des Schwesterschiffs »Tantalus« unterstehen. Dieses ist zwar erst nach der Calypso gestartet, aufgrund des verbesserten Antriebs aber mehr als 20 Jahre vorher im selben System angekommen. Komisch ist nur, daß weit und breit nichts von der Tantalus und deren Kolonisten zu sehen ist...

Von der Brücke Ihres Schiffs aus haben Sie Zugriff auf verschiedene Stationen. Fünf Berater stehen Ihnen mit Rat und Tat in den Bereichen Navigation, Wissenschaft, Ingenieurwesen, Militär und Schiffssysteme zur Seite. Wenn Sie im späteren Verlauf des Spiels einzelne Ihrer Berater auf gefährliche Missionen senden, springt eine Aushilfe ein.

Die Ratgeber geben zunächst einmal eine grobe Lagebeurteilung zum Besten. Auf dem erdähnlichsten Planeten des Systems, Gaea, ist bereits der Grundstein für eine erste Kolonie gelegt worden. Zu deren Aufbau müssen einige Roboter gelandet werden, die Wohnquartiere errichten. Sind diese fertig, können Menschen nachkommen und den Bau von Fabriken, Kraftwerken und Laboratorien in Angriff nehmen. Hierzu sind zwei weitere Materialien wichtig: Erz und Energie. Beides kann sowohl in den Kolonien »produziert«, als auch von tieffliegenden Raumschiffen per Scanner entdeckt und auf-



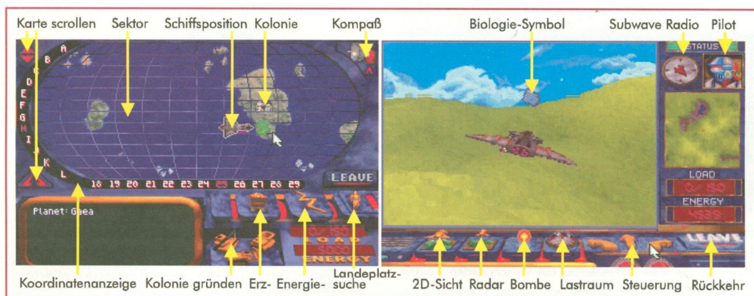
Diese Erkundungsmission hat Daten über einen Planeten eingebracht

heinrich lenhardt

Der Weltraum wurde in den letzten Monaten immer wieder für strategische Exkursionen mehr oder weniger talentierter Erden-Programmierer mißbraucht. Nach dem »heiße Luft«-Effekt des enttäuschenden Outpost kommt Alien Legacy auf leisen Sohlen daher und entpuppt sich als angenehme Überraschung für SF-Fans.

Die geschickt eingeflochtene Story ist ein nicht unwesentlicher Motivationsgarant. In den wesentlichen spielerischen Bereichen ist das Programm höchst solide: gut zu bedienen, optisch ganz anständig und auch langfristig herausfordernd.

Für Genre-Einsteiger ist aber ein bißchen zu viel auf einmal los. Im späteren Spielverlauf läuft man Gefahr, sich zu verzetteln: Die Kolonien müssen auf Vordermann gebracht werden, gleichzeitig sollte man Hinweisen nachgehen, parallel will die Forschung gehegt werden – es gibt einfach eine Menge zu tun.



Von der Mercator-Karte (links) aus werden einzelne Sektoren angesprungen und dann näher untersucht (rechts)

gesammelt werden. Jede Kolonie besteht aus maximal 16 Gebäuden, die dauernd instandgehalten werden müssen. Fehlen dazu Menschen, Roboter oder Materialien, fällt die Produktion flach – was schnell in einem Teufelskreis endet. Zu Beginn erhält Ihre Kolonie Hilfe vom Mutterschiff, dessen Materialvorräte per Raumgleiter auf den Planeten transferiert werden. Später wird sich die Sache umdrehen: Da auf der Calypso verständlicherweise keine Bodenschätze produziert werden, sind die schiffseigenen Fabriken und Laboratorien auf Zulieferungen der Kolonien angewiesen.

Nach der Landung auf Gaea beginnen Sie, den Planeten per Raumschiff zu erkunden. Jeder Asteroid, Mond und Planet ist in mehr oder weniger viele Sektoren eingeteilt. Wenn Sie auf der sogenannten Mercator-Karte einen Sektor anwählen, wird er in 3D-Sicht gezeigt. Nun können Sie darin herumfliegen, wobei Sie auf verschiedene Symbole in der Landschaft stoßen werden: Blitze stehen für Energievorkommen, Steine für geologisch bedeutsame Funde, Reagensgläser für chemische Besonderheiten, etc. Durch Anklicken eines Erz- oder Energiesymbols laden Sie einen entsprechenden Vorrat davon in den Frachtraum Ihres Raumschiffs. Bei anderen Symbolen erhält man eine kurze Berschreibung. So wird z.B. eine neue Lebensform gefunden, was gleichzeitig Ihre »Forschungspunkte« in Biologie steigert, oder ein abgestürztes Raumschiff enthält einen Hinweis auf eine Siedlung der verschollenen Kolonisten. Weitere Optionen bei der Sektorenerkundung sind das Umschalten in eine zweidimensionale Sicht, der Einsatz der Schiffslaser sowie die Detonation einer Bombe. Außerdem kann durch Einsatz eines »Radarsystems« die Suche nach den Symbolen des Sektors verkürzt werden, was allerdings zu Lasten des Treibstoffvorrats geht. In gleicher Weise wird auf der Mercator-Karte gescannt: Anfänglich nach Energie- und Erzvorkommen, mit besserer Technik dann auch nach möglichen Plätzen für neue Kolonien und Besonderheiten wie Ruinen und Wissenschaftssymbolen.

Während die erste Kolonie aufgebaut und die zweite geplant wird, schicken Sie einige Raumschiffe zu den Nachbarwelten. Auf der Sternenkarte läßt sich die momentane relative Position der einzelnen Planeten begutachten. Mit den zu Beginn eher schwachen Antrieben ist es unmöglich, einen Planeten zu erreichen, der sich gerade auf der anderen Seite der Sonne befindet. Die Calypso kann zwar überall hinfliegen, braucht dazu aber sehr viel Zeit. Das behäbige Saatschiff bleibt deshalb erstmal im Orbit



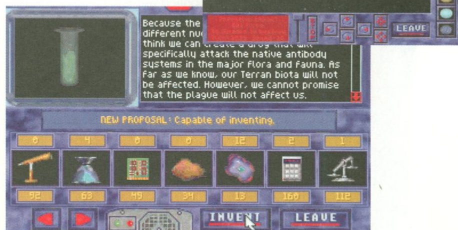
Die rotierende Sternenkarte zeigt Planeten, Schiffe, Raum stationen und Kolonien



im wettbewerb

Das Kolonie-Aufbauspiel Outpost bietet viele Details bei Forschung und Gebäuden, kann aber in den Punkten Abwechslung, Spannung und Spielbarkeit nicht im geringsten mit Alien Legacy mithalten. Auch bei Reunion werden munter neue Techniken erfunden und Kolonien gehütet, ohne die Klasse der Dynamix-Neuheit zu erreichen. UFO erweist sich vor allem aufgrund der ständigen Bedrohung durch Außerirdische mit Alien Legacy verwandt, spielt aber auf der guten alten Erde. Master of Orion stellt ein komplexes Eroberungs- und Forschungspiel dar, in dem alle Raumschlachten taktisch ausgefochten werden.

Master of Orion	78
ALIEN LEGACY	**76**
UFO	74
Reunion	64
Outpost	55



Der Tech Manager enthält abgeschlossene und offenstehende Forschungsprojekte

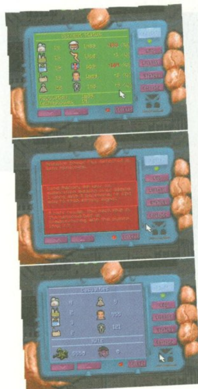


Keine Angst: Auf gute Reflexe kommt es bei den Kämpfen nicht an.

von Gaea, wo es sowieso gebraucht wird, um die entstehenden Siedlungen zu unterstützen. Bei den Planetenerkundungen finden Sie erste Hinweise auf die Verschollenen: Ruinen, Raumschiffwracks, Tote, Spuren von Kämpfen, Aufzeichnungen. Irgendetwas Schreckliches muß im Sonnensystem stattgefunden haben – durch viele kleine Hinweise beginnt man langsam zu ahnen, was passiert sein könnte.

Im »Tech Manager« kümmern Sie sich um die Forschung. Durch Funde auf den Planeten werden die Wissenschaftler auf neue Forschungsideen gebracht, die sie Ihnen dann unterbreiten. Zum Forschen benötigt man je nach Gegenstand des Interesses verschiedene »Wissenschaftspunkte« in den Bereichen Biologie, Elektronik, Physik, Astronomie, Chemie, Geologie und Mathematik. Diese Punkte werden einmal durch Einsammeln der entsprechenden Symbole auf den Planetenoberflächen angehäuft, andererseits durch gezielte »Produktion« in den Laboratorien. Abgeschlossene Forschungsprojekte bringen viele Vorteile mit sich: Die Reichweite der Raumschiffe wird größer, die Minen produktiver, neue Gerätschaften können entwickelt werden. Allerdings gibt es auch unnötige Projekte: Es hilft Ihrer Mission nicht weiter, aus Pilzen Fleisch herstellen zu können...

Der »Colony Manager« läßt Sie aus einer übersichtlichen Auflistung heraus Kolonien auswählen und zeigt diese dann im Sim-City-Stil von oben. Der Status der Gebäude wird durch rote, grüne und blaue Lämpchen angezeigt. Verbraucht eine Installation zuviel Materialien, kann sie vorübergehend »vom Netz« genommen, oder ganz demontiert werden. Forschungserfolge machen neue Produktionsverfahren möglich, so daß alte Bauten ab und zu eine Modernisierung erhalten sollten. Der »Vehicle Manager« erlaubt den Zugriff auf die Flotte. Da man nach der anfänglichen Landung konsequent weitere Raumschiffe baut, kommen die Sortierfunktionen (nach Mission, Planet oder Kolonie) sehr gelegen.



Der Taschencomputer zeigt Status, Notizen und Verluste an

jörg langer

Wer Starflight mochte, wird Alien Legacy lieben. Es gibt zwar nicht soviele Planeten wie im Vorbild, dafür sind die enthaltenen Welten detaillierter gestaltet und sehen besser aus. Der etwas an Outpost erinnernde Strategie-Part wird durch die sich stückweise entfaltende Hintergrundgeschichte interessant. Andauernd gibt es Informationsschnipsel, die auf bestimmte Planetensektoren verweisen: Auf Ares soll sich an einer bestimmten Koordinate eine Ruine befinden? Also wird ein Raumschiff losgeschickt, das eine Raumstation errichtet und dann beginnt, den Planeten zu untersuchen.

Mir gefällt vor allem, daß man einfach drauflosspielen kann: Fehlentscheidungen kosten zwar Zeit (und manchmal einige Menschenleben), machen das Weiterkommen aber nicht unmöglich. Es besteht auch kaum die Gefahr, daß man vollkommen unvorbereitet in die zweite Phase von Alien Legacy gerät, in der kräftig gekämpft wird.

Übersicht und Bedienung lassen kaum zu wünschen übrig, können aber trotzdem nicht verhindern, daß es ab einer gewissen Anzahl von Kolonien und Schiffen etwas haarig wird.

Auch das ständige Absuchen der Planetenoberflächen gerät mit der Zeit zur wenig aufregenden Routineaufgabe. Trotzdem flacht aufgrund der latenten Dauerbedrohung durch die bösen Aliens die Motivationskurve auch nach längerer Zeit nicht ab. Alien Legacy ist definitiv ein Spiel, das mich auch privat noch länger fesseln wird.

Die Bedienung von Alien Legacy ist komfortabel: Von jedem Bildschirm aus können Sie zu verwandten »Stationen« verzweigen, außerdem bringt ein Klick mit der rechten Maustaste ein Auswahlfenster zum Vorschein, um direkt zu anderen Menüs zu springen. Das Programm läuft unter Zeitdruck ab. Egal, ob Sie gerade etwas tun, oder nicht: Unerbittlich schreitet die Rundenzahl voran, wobei zwei Runden jeweils einen Monat symbolisieren. Allerdings läßt sich die Geschwindigkeit beeinflussen, so daß es selbst in hektischen Phasen keinen allzu großen Streß gibt.

Der Spielablauf teilt sich in zwei Phasen: Zunächst bauen Sie jahrzehntelang Ihre Stützpunkte aus, treiben die Forschung voran und spüren den Tantalus-Kolonisten nach. Ab Runde 2000 macht sich dann auch bei Ihren Kolonien ein fremder Einfluß bemerkbar; bald kommt es zum Krieg gegen unbekannte Gegner. **(la)**

alien legacy

286 | **■ 386/486** | **■ VGA** | Super VGA | **■ Soundblaster** | S'Blaster Pro | General MIDI | CD-Audio | **■ Maus** | Joystick

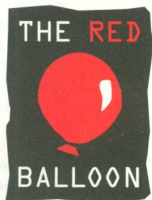
Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Dynamix
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 570 KByte + 2,5 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 23 MByte

Besonderheiten: Langfristige Handlung mit überraschenden Wendungen, pseudo-wissenschaftlicher Hintergrund.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.





very soon
the red balloon

HURRA, DEUTSCHLAND

Hurra, Wahlkampf: Besuch beim Honecker-Klon, Andacht mit Franz-Josef und Spenden saugen bei der Atom-Lobby. Das Spiel zur TV-Satire drischt fröhlich auf bundesdeutsche Politik-Promis ein.





Bitte lächeln: Unser Kandidat Paul posiert höchst unwillig mit dem Erich-Klon. Doch der Besuch in Chilé bringt einen wichtigen Gegenstand ein.

Alle vier Jahre findet nicht nur eine Fußball-Weltmeisterschaft, sondern auch die Bundestagswahl statt. Beide Ereignisse verbindet der Hang zu taktischem Geplänkel, die große Zahl an Selbstdarstellern und etwas Dramatik in der Stunde der Entscheidung. Für das satirische Spiel zum Polit-Showdown konnte Rainbow Arts reichlich Prominenz verpflichten: Das Spieldesign besorgte Ralph Stock (»Mad TV«, »Mad News«), der Name »Hurra Deutschland« beruht auf einem Lizenzdeal mit den Machern der gleichnamigen Fernsehsendung. Einige dort auftretende Politikerpuppen wurden für das Programm digitalisiert.



Bei Ihren Reden müssen Sie sich innerhalb weniger Sekunden zwischen zwei Statements entscheiden

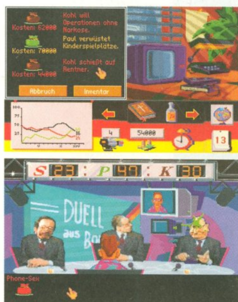
Exakt zwei Wochen vor der Bundestagswahl wird der fröhliche Prolet Paul von einem mysteriösen Institut überrascht: Eine überraschende Analyse habe ergeben, daß just er die Persönlichkeit sei, die sich das darbende Deutschvolk als Regent wünscht. Kein Wunder: Weder die Aussicht auf vier weitere Jahre totalen Kohl noch die Perspektive Scharping'scher Murmeltier-Dynamik vermag die Wähler zu entzücken.

In 14 Spieltagen müssen Sie Geld für den Wahlkampf scheffeln und nebenbei Ihre Gunst beim Volke stärken. Im Ausgangspunkt, dem »Institut«, werden Sie jeden Morgen über das aktuelle Medienthema Nummer 1 informiert. Um andere Schauplätze zu bereisen, klickt man den gewünschten Zielort auf einer Weltkarte an. Damit der Kontostand nicht bald verendet, ist ein baldiger Besuch im Lobbyisten-Zentrum angesagt. Waffen-, Atom-, Rüstungs- und Gentechnik-Industrie stehen als Sponsoren zur Wahl. Picken Sie in Ihren Bierzelt-Reden z.B. immer Gen-freundliche Phrasen heraus, wird diese Lobby bei Pauls Besuch gerne einen Scheck ausschreiben. Doch solche Anbiederungen drücken die Popularität bei den Wählern. Bewährte Taktik: Auf zwei Lobbys eindreschen (bringt Sympathien) und die anderen umgarnen (bringt Geld).

Reichlich Deutschmark sind nicht nur nötig, um einen TV-Spot Ihrer Wahl zu schalten. Vor allem die Publicity-trächtigen Auslandsreisen belasten die Portokasse ungemein. Können Sie sich hier durch das Anklicken gefälliger Antworten die Sympathien von Bill Clinton, dem Papst oder Boris Jelzin sichern, springt ein prestigeträchtiges Pressebild dabei heraus.

So mancher nützlicher Gegenstand läßt sich auch erbeuten: Mit dem päpstlichen Beichtbüchlein lassen sich Vertreter von CDU oder SPD in eine Bonner Kneipe tratzen, was dem Spitzenkandidaten der jeweiligen Partei schadet.

Am 14. und letzten Spieltag steigt unmittelbar vor der Bundestagswahl ein großes Rededuell im Fernsehen. Die bis dahin gesammelten Popularitätswerte sind ein gutes Ausgangskapital,



Auf zur Schlammschlacht: Durch den Einsatz vorher eingekaufter Enthüllungen über die anderen Kandidaten biegen wir des Volkes Meinung zu unseren Gunsten um

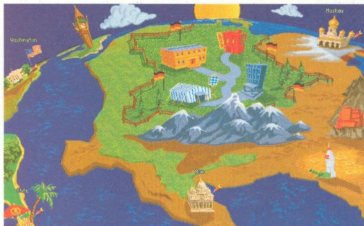


Das »Insitut« schickt Sie in den Wahlkampf – und hütet zugleich ein Geheimnis...

heinrich lenhardt

Humor ist in deutschen Computerspielen ein ebenso vernachlässigtes Gut wie politischer Inhalte. »Hurra Deutschland« langt in die Vollen: Dem TV-Vorbild nacheifernd bekommt die Polit-Prominenz ein paar derbe Breitseiten verpaßt. Die Respektlosigkeit ist auf der einen Seite erfrischend, gleitet gelegentlich aber in plumpe Sphären ab. Der Spielablauf ist mit ein wenig Ausprobieren rasch durchschaut. Das Abgreifen wichtiger Gegenstände bei bestimmten Personen hat ein routinierter Spieler ebenso schnell abgehakt wie das Ausbalancieren von Lobby-Geldabzapfen und Bierzelt-Polemik. Die Digitalisierung der Puppen aus dem TV-Vorbild frißt primär Festplattenplatz, sieht aber etwas matt und unscharf aus.

Für Strategie-Profis wird viel zu wenig Tiefgang und Abwechslung geboten. An der Materie interessierte Gelegenheitsspieler haben schon eher ihren Spaß an dem zynischen Treiben. Ganz possierlich, aber zu leichtgewichtig.



Die Spielwelt im Überblick: Jeder Besuch kostet Zeit

doch bei der rhetorischen Schlammschlacht lassen sich die Trends noch kippen. Im Lauf der letzten Spieltage haben Sie hoffentlich immer wieder Geld ausgegeben, um wüste Vorwürfe über Kohl und Scharping zu bunkern. Je mehr Unverschämtheiten man in petto hat, desto besser. Andererseits werden die Konkurrenten auch Sie mit abenteuerlichen Enthüllungen konfrontieren. Als Alternativtaktik kann man vorher diese Meldungen »rauskaufen« und somit dem Gegner die Munition wegnehmen.

Einstellbare Schwierigkeitsgrade und Punktwertungen sind dem Programm fremd; nach jedem Spieltag darf wenigstens der Zwischenstand gespeichert werden. **(hl)**

hurra deutschland

286 · **386/486** · **VGA** · Super VGA · **Soundblaster** · S'Blaster Pro · General MIDI · CD-Audio · **Maus** · Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Rainbow Arts
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; sehr gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 590 KByte + 2,6 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 20 MByte

Besonderheiten:
CD-Version mit verbesserter Musik in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

59

HEIMDALL 2

Die Götter müssen verrückt sein: Abwechselnd als Walküre und Halbgott durchkreuzen Sie die Pläne des fiesen Ex-Asgarders Loki.



In der Dorfschenke gibt's einige Infos

Seitdem Loki aufgrund kleptomanischer Tendenzen aus dem elitären Götterkreis von Asgard verbannt wurde, sinnt er gar greulichen Plänen nach. Seine bösen Kreaturen überfallen Dörfer und Städte, die Kraft der verteidigenden Sterblichen wird von Tag zu Tag schwächer. Da sich Odin und Konsorten als waschechte Götter nicht die Hände schmutzig machen möchten, werden der schon im Vorgängerspiel erprobte Halbgott Heimdall und die Walküre Ursha losgeschickt, das Treiben zu beenden. Hierzu müssen vier Teile eines von Loki zerstörten Amulets gefunden werden, bevor es in Niflheim zum großen Showdown mit dem schlecht erzogenen Ex-Gott kommt.



Hier tobte eine Schlacht zwischen Hakrats und Zwergen

»Heimdall 2« beginnt in der »Halle der Welten«, von der aus Talismane den Zugang zu verschiedenen Welten öffnen. Sie steuern jeweils eine Figur, können aber jederzeit zur anderen wechseln, die bis dahin »unsichtbar« mitläuft. Alle Spielfiguren haben verschiedene Inventare, z.B. für Waffen, heilige Symbole und Rüstungen. In jedes Inventar passen acht verschiedene Gegenstände, die meist durch Darüberlaufen aufgesammelt werden. Werte wie Glück, Angriffsgeschicklichkeit oder Runenkenntnis bezeichnen die Fähigkeiten der Charaktere und steigern sich im Verlauf des Abenteuers. Anfangs besitzen Sie nur den Talisman zur Welt Midgard, wo die ersten Aufgaben auf Sie warten. Drei der vier verschiedenen Welten haben jeweils eine bildschirmgroße Karte, von der aus die einzelnen Schauplätze betreten werden.



Die Steuerung ist ziemlich gewöhnungsbedürftig: Entweder klicken Sie per Mauszeiger an die Stelle, zu der Ihre Spielfigur laufen soll, oder Sie benutzen die Tastatur. Beides ist nicht optimal; aufgrund der Beschränkung auf vier Richtungen macht die zähe Maussteuerung Probleme, bei Benutzung der Pfeiltasten aber läuft Ihr kleiner Halbgott solange, bis er auf ein Hindernis stößt oder die Richtung geändert wird. Sie können mit der Waffe zuschlagen, Ihre Wurf- oder Schußwaffe einsetzen, zaubern, den Schild heben oder eine Universal-Aktion à la »use« ausführen. Mit dieser werden z.B. Gegenstände übergeben oder aufgenommen, Türen geöffnet und Schalter betätigt. Oft müssen auch Wurfmesser auf bestimmte Punkte geschleudert oder Gegenstände an der richtigen Stelle abgelegt werden, um Rätsel zu lösen oder Durchgänge zu öffnen.

Durch Anklicken der entsprechenden Icons kommen Sie ins Inventar oder zum Magiemenü. Das Zaubern hängt von vier

jörg langer

Nach einem ersten Schock wegen der eigenwilligen Steuerung und farbarmen Grafik hat mir Heimdall 2 dann doch Spaß gemacht. Auch wenn die Protagonisten in schauerlicher Plattfuß-Animation über den Bildschirm trippeln und man sich zwischen umständlicher Tastatur oder zäher Mausbedienung entscheiden muß: Die in die nordische Sagenwelt eingebettete und nicht gerade bierernste Handlung kann ohne weiteres gefallen.

Man darf zudem weder ein tolles Intro, noch aufwendige Grafiksequenzen erwarten. Heimdall 2 verzichtet auf derartigen Schnickschnack und bietet »nur« die isometrische Schaudrauf-Sicht.

Auch der Langzeit-Spielwert des Programms ist begrenzt: Mit Hilfe der Komplettlösung in dieser Ausgabe haben Sie Loki innerhalb eines verregneten Sonntags besiegt. Gerade Einsteigern dürfte Heimdall 2 aber trotzdem genug Spaß fürs Geld bieten.



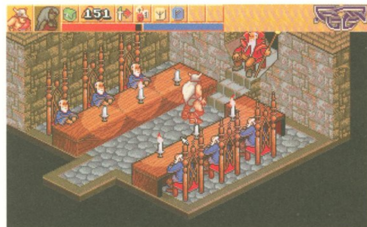
Prallvolles Inventar und maximale Charakterwerte



Bei Kämpfen prügeln Sie auf Ihre Gegner ein

Faktoren ab. Zuerst einmal müssen Sie einen Spruch kennen – kein Problem, im Spiel liegen in geradezu inflationärer Weise Spruchrollen und Runenbücher herum. Bis zu vier verschiedene Zauber können vorbereitet werden, indem man die entsprechenden Runen im Zaubermenü richtig kombiniert. Der Haken bei der Sache ist, daß die Helden zu Beginn nur über wenige Runen verfügen; die restlichen müssen erst einmal gefunden werden. Der dritte Faktor ist die Runenkenntnis der Spielfigur; mächtige Sprüche benötigen natürlich mehr Erfahrung als Standardzaubereien. Zu guter Letzt benötigen Sie noch genug Manapunkte, die sich bei jedem Spruch verringern und durch Tränke wieder aufgefrischt werden.

Zurück nach Midgard, wo die üblen Pläne Lokis bereits Früchte tragen: Zwei Dörfer bekämpfen einander, anstatt sich gegen die bösen Hakrats zu verteidigen, der Sohn des Königs ist verschwunden, und die Tochter eines Fischers wird demnächst



Der König von Utgard lädt zur Audienz

geopfert. Ihre Aufgaben bestehen meist darin, bestimmte Gegenstände zu finden und an der richtigen Stelle einzusetzen. Das Hauptziel in jeder Welt ist das Aufstöbern eines Teils des zerbrochenen Amuletts. Tiefschürfende Dialoge mit anderen Charakteren sind nicht möglich. Wenn Sie nahe genug an einen Gesprächswilligen herankommen, läßt er von alleine sein Sätzchen los. Etwaige Anworten gibt Ihre Spielfigur automatisch von sich.

Die Rätsel sind meist nicht sonderlich komplex, dafür unterhält die abwechslungsreiche Handlung. Grafik und Sound merkt man allerdings an, daß es sich bei Heimdall 2 um eine Amiga-Umsetzung handelt. Ein unschönes Detail am Rande: Bei Ableben beider Spielfiguren oder Betätigen der Escape-Taste landet man ohne Vorwarnung auf der DOS-Oberfläche. Es gibt auch eine CD-ROM-Fassung des Programms, die inhaltlich aber vollkommen identisch mit der Diskettenversion ist. **(la)**



Drei der vier Spielwelten werden per Karte bereist



im wettbewerb

Heimdall 2 ist ein Action-Adventure mit leichtem Rollenspieleinschlag. Wer diese Mischung lieber umgekehrt hätte, ist bei der komplexen Spielwelt von Ultima 8 an der richtigen Adresse. Auch SSIs aktuelle Offerte Al-Qadim beweist, daß sich Joystick-Handarbeit und Charakterwerte ganz gut vertragen können. Mehr in Richtung Action tendiert hingegen die unausgegorene Plattform-Adventure-Kombi Cosmic Spacehead. Inherit the Earth zeigt sich ähnlich Einsteigerfreundlich wie Heimdall 2, betont aber eindeutig das Adventure-Element.

Ultima 8: Pagan	89
Al-Qadim	74
HEIMDALL 2	**65**
Inherit the Earth	64
Cosmic Spacehead	44



heimdall 2

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Core Design
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

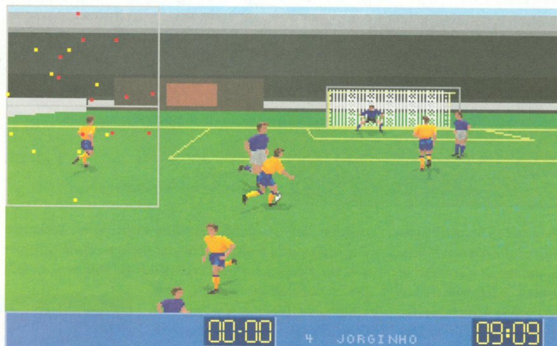
Freies RAM: min. 575 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 14 MByte

Besonderheiten: Zwei Spielfiguren, detailliertes Magiesystem.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



PLANET FOOTBALL



Stünde jetzt jemand auf Rechtsaußen frei? Übersichtlichkeit ist nicht gerade eine Stärke des 3D-Grafiksystems.

Der Name würde auch einer »SimEarth«-Zusatzdisk gut stehen, repräsentiert aber eine (nicht schon wieder!) Fußballsimulation. Mit 3D-Vektorgrafik will sich Infogrames gegen die Konkurrenz durchsetzen.

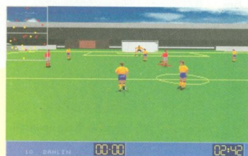
Den letzten beißt der Terrier – oder so ähnlich. Da trifft es sich gut, wenn man mit ausreichend Selbstbewußtsein ausgestattet ist wie die Mitarbeiter von Infogrames. Andere Softwarefirmen würden in blanke Panik ausbrechen, wenn sie nach Ablauf der Weltmeisterschaft als so ziemlich letzter Publisher der Welt eine Fußballsimulation veröffentlichen würden. Infogrames ließ schon vor Wochen verlautbaren, daß man zwar zu den Nachzüglern gehöre – aber bei einem so tollen Programm wie »Planet Football« spiele das keine Rolle. Natürlich, darauf hat jeder gewartet und sich deswegen den Kauf von »FIFA Soccer« verkniffen...

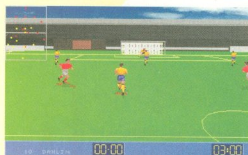
Der Optimismus basiert jedoch auf folgendem Trugschluß, dem schon einige andere Softwarefirmen aufgesessen sind: Wäre es nicht toll, wenn man bei einer Sportsimulation die Umgebung aus der Sicht der Spielfigur sehen würde? Nun, das mag bei Golf klappen, aber bei Mannschafts-Sportarten führt es zu gruseliger Unübersichtlichkeit. Vor ein paar Jahren ging z.B. Microprose mit seinem 3D-Experiment »International Soccer Challenge« ein. Planet Football ist nicht so furchtbar, aber kaum minder verwirrend.

Die Steuerung ist höchst konventionell und bietet die üblichen Paß- und Schußtechniken. Beim Marschieren in die Tiefen des Raums kommt der 3D-Effekt wenigstens stufenlos rüber – und ist dabei so flott, daß auf schnellen Systemen nur der Griff zur Tempodrossel-Taste die Spielbarkeit bewahrt.

Im WM-Modus spielen Sie das USA-Turnier nach und dürfen auch bei der Aufstellung rumbasteln. Die Spieler haben »echte« Namen, erfreulich wenig Schreibfehler und individuelle Talente in den Kategorien Schnelligkeit, Technik, Kondition, Aggressivität und Geschicklichkeit.

Diese Sportsimulation bietet auch etwas für Tüftler: Reihen-







Ein Solo Richtung gegnerisches Tor, das durch die stufenlose Vektor-Darstellung langsam näher kommt

Spieler Nr.1
Teamzusammenstellung

10. KLINSMANN D: 68

Schnelligkeit
Technik
Kondition
Aggressivität
Geschickl.

Nominierte Spieler	P	S	T	K	A	G	D
1. ILLGNER	T	99	99	99	99	99	99
2. BUCHWALD	V	65	65	63	57	50	60
4. BREHME	V	65	65	68	58	65	64
3. BERTHOLD	V	63	60	57	52	75	61
6. EFFENBERG	M	62	59	65	44	69	59
5. MATTHAUS	V	69	70	75	54	70	67
7. MOLLER	M	69	80	78	48	89	62
8. HASSLER	M	79	63	74	50	65	66
9. VOLLER	S	70	60	79	48	78	66
10. KLINSMANN	S	70	65	82	55	75	69
11. RIEDLE	S	77	66	85	62	76	78
12. KOHLER	V	63	62	40	58	60	55
13. GAUDINO	M	55	65	49	45	66	56
14. SAMMER	M	62	49	58	35	65	58
15. KIRSTEN	S	57	50	74	39	59	55

Info Gegner
OK
Zurück

Ein Hauch von Trainerschein: Setzen Sie Ihre Lieblinge ein.



im wettbewerb

Nochmal die große Übersicht, dann aber bitte eine Schonfrist in Sachen PC-Fußball. Im Dunstkreis der Weltmeisterschaft gab es mit FIFA Soccer einen klaren Sieger, einen klaren Verlierer (Berti...) und diverse »Kann man zur Not spielen, aber der totale Spaß bricht nicht aus«-Titel. Als da wären: World Cup USA '94 (flott und flexibel), Empire Soccer (gewitzt, aber chronisch unübersichtlich) und Kick Off 3 (technisch mies, spielerisch dürftig). Planet Football hat außer der kurzzeitig verblüffenden 3D-Perspektive wenig zu bieten, was ein Fußballerherz auf Dauer erwärmen könnte.

FIFA Soccer	85
World Cup USA '94	65
Empire Soccer	61
PLANET FOOTBALL	**49**
Kick Off 3	48

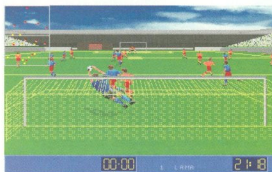
heinrich lenhardt

Vektorgrafik ist ein Segen: Bei Fahr- und Flugsimulationen aller Art sorgt sie für realistische, stufenlose 3D-Effekte. Vektorgrafik ist ein Fluch: Bei Mannschaftssportarten wird sie in den Händen zielloser Programmierer zur tödlichen Waffe.

Natürlich sieht es im ersten Moment niedlich aus, wenn die Vektormännchen stufenlos größer und kleiner werden. Doch die Unübersichtlichkeit raubt Planet Football alle Ambitionen auf eine erquickliche Gesamtwertung. Wer kommt von hinten? Wer trabt neben mir? Bis die rührende Radaranzeige analysiert wurde, ist man längt den Ball an den Gegner los. Filigranpässe gelingen kaum; munter wird nach vorne gekickt und auf Kollege Zufall spekuliert.

Hier fehlt es an Pep, Spannung, Atmosphäre und sinnvoller Optik. Das Treiben der biederen Vektor-Bolzer ist auch nicht viel aufregender, als eine Waschmaschine beim Schleudern zu beobachten. Angesichts solcher Harmlosigkeiten freut man sich schon richtig auf einen Thriller wie das EM-Qualifikationsspiel Moldawien gegen Deutschland. Und das will wirklich etwas heißen...

weise technische Puzzles der Kategorie »je windiger das Programm, desto aufwendiger schützen wir es vor bösen Raubkopierern«. Ähnlich wie »Kick Off 3« wird auch diese Schnarchball-Simulation per Key Disk behütet: Wenn Originaldisk 1 nicht eingelegt ist, wird der Programmstart verweigert. Bei minimal dejustierten Diskettenlaufwerken kann es richtig lustig werden, zumal Sie wahrscheinlich das Zusatzvergnügen haben, das Ding nur per Boot Disk hochfahren zu können. Die gerade bei europäischen Spiele-Programmierern grassierenden Macken, was Speichermanager-Kompatibilität und abstruse Kopierschutz-Methoden betrifft, gehen mir langsam auf den Senkel. **(hl)**



Hab' ihn: Anschauungsunterricht für Bodo



planet football

286 · **386/486** · **VGA** · Super VGA · **Soundblaster** · S'Blaster Pro · General MIDI · CD-Audio · **Maus** · **Joystick**

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Infogrames
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Äußerst nerviger Diskettenschutz
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 561 KByte + 3 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 7 MByte

Besonderheiten:
Zwei Spieler können gegeneinander antreten. WM-Modus und Wahl zwischen 32 Nationalteams.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.

49

MANCHESTER UNITED
PREMIER LEAGUE CHAMPIONS

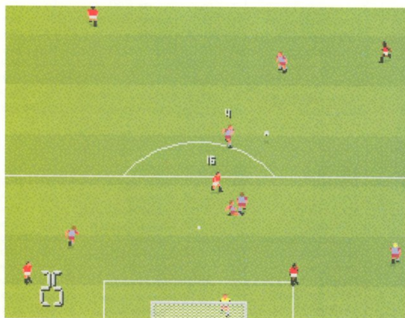
Nationalteams sind out, Vereinsmannschaften spenden Bulgarien-geschädigten Fußball-Fans Trost. Hält Ihr Meniskus bis zum Gewinn der Meisterschaft durch?

Lizenzen sind zum Melken da: In einem Deal mit dem Management des englischen Fußballclubs Manchester United wurde Krisalis ermächtigt, Computerspiele rund um die ruhmreichen Ballkünstler in rot zu veröffentlichen.

Nun glaube man aber nicht, daß die Käuferschar mit einem einzigen Programm zu diesem Thema davon kommt. Wurden zuletzt die Europacup-Ehren von Manchester aufgearbeitet, huldigt man im neuesten Titel »Premier League Champions« der jüngst errungenen Liga-Meisterschaft. Das Spiel ist nicht nur ein Aufguß mit ein paar frischen Statistiken, sondern wurde rundum neu programmiert.

Die ebenso unattraktive wie übersichtliche Darstellung des Spielfelds aus der Distanz erinnert frappierend an »Sensible Soccer« oder »World Cup USA«. Sie steuern automatisch den Spieler Ihres Teams, der dem Ball am nächsten steht. Hat man sich das Leder erlaufen oder ergrätscht, »klebt« es solange am Stiefel, bis man es wegkickt oder von einem Gegner bedrängt wird. Nur einer der beiden Feuerknöpfe wird unterstützt. Kurzes Antippen bewirkt einen Paß zum nächsten Kameraden, langes Drücken sorgt für Schüsse – je ausdauernder, desto härter kommt der Ball aufs Tor. Durch rasches Joystick-Manövrieren unmittelbar nach dem Schuß justiert man Schußhöhe und Seiten-Effet. Flutscht der Ball in ausreichender Höhe heran, versuchen die kickenden Männchen automatisch einen Volleyschuß oder Kopfball.

Dutzende von englischen Mannschaften aus vier Spielklassen stehen zur Wahl. Deutsche Teams sucht man ebenso vergeblich wie einen Namenseditor. Im Strategieteil legen Sie die Aufstellung und Taktik der einzelnen Spieler fest. Jeder Akteur hat individuelle Stärken, die der Trainer auf der idealen Position einsetzen muß. Im Liga-Modus nötigen realistische Handicaps wie Verletzungen oder Platzverweis-Sperren zu einem steten Umbau der Mannschaft. **(hl)**



Grüße von Sensible Soccer: Manchester United jetzt neu im Krümel-Look



Im Saisonmodus zwingen Verletzungen oder Sperren zu Änderungen bei Taktik und Aufstellung

heinrich lenhardt

Nach Kick Off 3, Planet Football und anderen Fußball-Betriebsunfällen ist diese Manchester-Aufarbeitung eine angenehme Überraschung. Die häßliche und nicht sonderlich gut animierte Futzelgrafik mag spontane Fluchtimpulse hervorrufen, aber ein allmähliches Anfreunden mit der trüben Technik lohnt sich. So einfach die Steuerung auch ist, erlaubt sie ebenso schlichte wie flotte Kicks.

Nur bei einer langsamen Alt-VGA-Karte kann das Scrolling Standfußball-Allüren entwickeln.

Der Haken an der Sache: Der Spielwitz des offensichtlichen Vorbilds Sensible Soccer wird nicht ganz erreicht. Und wer Wert auf ein gepflegtes Äußeres legt, faßt ohnehin nichts anderes als FIFA Soccer an.

Die detaillierte Taktik-Einstellerei beim neuen Manchester-Programm vermag dem soliden Gekicke keinen anhaltenden Boost bescheren (zumal das Herunterbeten der Reservespieler von Größen wie den »Kidderminster Harriers« außerhalb Großbritanniens nicht den gewünschten Atmosphäre-Bonus beschert).



manchester united
premier league champions

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA □ Super VGA ■ Soundblaster □ S'Blaster Pro □ General MIDI □ CD-Audio ■ Maus □ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Krisalis
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 500 KByte
Festplattenplatz: ca. 4 MByte

Besonderheiten: Ausführlicher englischer Liga-Modus.
Nicht kompatibel zu Gravis Game Pad.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 1 MByte RAM und Digital-Joystick.



Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Telefon: (0 81 42) 5 96 40

Telefax: (0 81 42) 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

PC/IBM

1942 – PACIFIC AIR WAR – DT. HANDBUCH 3,5"	89,90
1990 – DAS SPIEL ZUM SUPERWAHLJAHR 94 –	49,90
AL QADIM KOMPL. DT. 3,5"	89,90
ALIEN LEGACY DT. ANL. *	**85,90**
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT.	95,90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3,5"	75,90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION KOMPL. DT.	54,90
ARCON ULTRA 3,5"	64,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5"	79,90
AWARD WINNERS 2 COMPIL. INCL. ELITE PLUS / JIMMY WH. SNOOKER / SENSIBLE SOCCER / ZOOL	79,90
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5"	85,90
BATTLE ISLE DATA DISK 2 DT. ANL.	49,90
BATTLEBUGS KOMPL. DT. *	**69,90**
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DT. 3,5"	69,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL DATA DISK S KOMPL. DT.	JE 39,90
BURNING STEEL II 3,5"	89,90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	89,90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
CARRIERS AT WAR II 3,5"	99,90
CHARTBREAKER KOMPL. DEUTSCH 3,5" *	75,90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG 3,5"	54,90
CIVILISATION FOR WINDOWS 3,5" ENGL.	99,90
COLONIZATION KOMPL. DT. *	**89,90**
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS / F 19 STEALTH F. / SILENT SERVICE 2 3,5"	69,90
COOL SPOT DT. ANL. 3,5"	54,90
CORRIDOR 7 – ALIEN INVASION – 3,5"	44,90
DARK LEGIONS – SSI –	85,90
DARK SUN – SHATTERED LANDS – KOMPL. DT.	85,90
DAY OF TENTACLE – MANIAC MANSION 2 KPL. DT. VGA	89,90
DEAMONSGATE	79,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DT. 3,5" *	85,90
DELTA – V – 3,5" *	75,90
DER CLOU KOMPL. DT. 3,5"	85,90
DER PLANER KOMPL. DT.	89,90
DER PLANER EXTRA DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
DIE VERHEXTE STADT KOMPL. DT. 3,5"	64,90
DIGGERS KOMPL. DEUTSCH 3,5"	65,90
DOOM EXTRA 40 LEVEL VOL. 1 & 2	ZUSAMMEN 59,90
DREAMWEB KOMPL. DT. *	**85,90**
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90
DUNGEON HACK AD&D VGA 3,5"	75,90
EISHOCKEY MANAGER LIM. EDITION KOMPL. DT.	59,90
ELDER SCROLLS – ARENA – 3,5"	85,90
ELITE 2 – FRONTIER – KOMPL. DT. 3,5"	75,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
EMPIRE SOCCER DT. HANDB. 3,5"	64,90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DT.	89,90
F 1 – DOMARK – DT. ANL. 3,5"	59,90
F 14 FLEET DEFENDER DT. HANDB. 3,5"	89,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB. 3,5"	69,90
FIRE AND ICE DT. ANL.3,5"	54,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DT. VERS. VGA 3,5"	134,90
FLIGHTSIMULATOR SCENERY ITALY 3,5"	89,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5"	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5"	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANCIS. 3,5"	59,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY WASHINGTON 3,5"	59,90
FRITZ 3 – CHESSBASE – KOMPL. DT.	**149,90**
GABRIEL KNIGHT – SIERRA – VGA KOMPL. DT. 3,5"	69,90
GAMETEK COMPIL inkl. ELITE 2 / NOMAD / HUMANS KOMPL. DT.	**69,90**
GOBLIINS 3 KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
GRANDEST FLEET DT. ANLEITUNG 3,5"	**69,90**
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	49,90
HARPOON 2 3,5"	75,90
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL. DT.	**89,90**
HURRA DEUTSCHLAND *	**69,90**
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 3,5"	89,90
INDY CAR RACING DT. ANL. 3,5"	59,90
INDY CAR TRACK PACK DT. ANL. 3,5"	35,90
ISHAR III KOMPL. DT. 3,5"	69,90
KICK OFF 3! KOMPL. DT. 3,5"	54,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5"	85,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT.	69,90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	59,90
LEISURE SUIT LARRY 6 KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
LINKS PRO (nur ab 386er) VGA	99,90
LINKS SCENERY BELFRY VGA	45,90
LINKS SCENERY BIG HORN 3,5"	**49,90**
LINKS SCENERY CASTLE PINES 3,5"	49,90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5"	49,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANL. 3,5"	75,90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5"	85,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT. 3,5"	85,90
MANCHESTER UNIT. PREM. LEAGUE	**69,90**
MASTER OF ORION – MICROPROSE – 3,5"	89,90
MECHWARRIOR II – THE CLANS – 3,5" *	89,90
MERCHANT PRINCE 3,5"	89,90
MIGHT & MAGIC 4 KOMPL. DT. VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VERS. VGA	89,90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
OUTPOST DT. ANL.	**69,90**
OVERLORD 3,5"	**75,90**
PACIFIC STRIKE SPEECHPACK	39,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KPL. DT. 3,5"	59,90
PETER PAN KOMPL. DT. 3,5"	64,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69,90
PINBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT. ANL.	44,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 3,5"	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85,90
PLAYBOY DATE BOOK 3,5" VGA	69,90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69,90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5"	39,90
PRIVATEER SPECIAL OPERATIONS 1 DT. ANL.	45,90
QUARTER POLE KOMPL. DT. 3,5"	79,90
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5"	69,90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5"	89,90
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT. 3,5"	79,90
RAVENLOFT – SSI – KOMPL. DT. 3,5"	85,90
RED HELL KOMPL. DEUTSCH	65,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. 3,5"	85,90
ROBINSON'S REQUIEM DT. ANL. 3,5"	59,90
RUESSELSHEIM KOMPL. DT.	69,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SCOOTERS ZAUBERSCHLOSS KOMPL. DT. 3,5"	64,90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SILVERBALL – FLIPPER – DT. ANL. 3,5"	59,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SIM CITY 2000 DATA DISK NUR ENGL. VERSION	39,90
SIM CITY / LEMMINGS COMPIL. 3,5"	65,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE DT. ANL.	**75,90**
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SPACE SIMULATOR V 10 – MICROSOFT – *	**99,90**
SSN 21 SEAWOLF DT. HANDB. 3,5"	85,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3,5" DT. ANL.	79,90
STARLORD KOMPL. DT. 3,5"	95,90
STERNENSCHWEIF: DSA II KOMPL. DT. *	89,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMM. SPEECH PACK 486ER/SOUNDBL.	45,90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39,90
STRONGHOLD KOMPL. DT. 3,5"	85,90
STUNT ISLANDS KOMPL. DT. VGA	89,90
SUBWAR 2050 – MICROPROSE – DEUTSCH	85,90
SUBWAR 2050 MISSION DISK KOMPL. DT.	**49,90**
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN *	**89,90**
SYSTEM SHOCK DT. ANLEITUNG 3,5" *	85,90
TACTICAL MANAGER	**69,90**
TERMINATOR RAMPAGE VGA 3,5"	75,90
THEME PARK – BULLFROG – KOMPL. DT. 3,5"	73,90
TIE FIGHTER DT. HANDBUCH/UP-DATE FAEHIG 3,5"	85,90
TIMEOUT SPORTS BASEBALL – WINDOWS – 3,5"	65,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANL.	95,90
UNLIMITED ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
UNNECESSARY ROUGHNESS DT. ANL. 3,5"	69,90
WALLSTREET MANAGER KPL. DT. VGA 3,5"	89,90
WAR GAME CONSTRUCTION SET 2 3,5"	75,90
WARLORDS 2 VGA 3,5"	89,90
WARLORDS 2 SCENARIO BUILDER 3,5"	69,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	69,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB. 3,5" *	79,90
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / BLACK GOLD / WINZER	**69,90**
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3,5"	49,90
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5"	59,90
ZEPPELIN – GIANTS OF THE SKY – KOMPL. DT.	89,90
ZOOL 2 DT. ANL.	**59,90**

Preishits PC

ANOTHER WORLD DT. ANL. 3,5"	34,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD	34,90
AV8B HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH 3,5"	24,90
B 17 FLYING FORTRESS DT. HANDB. 3,5"	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL. 5,25"	19,90
BATMAN'S RETURN DT. ANL. 3,5"	29,90
BATTLEISLE I KOMPL. DT. 3,5"	34,90
BIRDS OF PREY DT. ANL. 5,25"	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	15,90
BLUES BROTHERS JUKEBOX 3,5"	24,90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5"	29,90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG 3,5"	35,90
CAMPAIGN I KOMPL. DT. 3,5"	29,90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. ANL. 5,25"	19,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
DRAGONS LAIR 3 DT. ANLEITUNG 3,5"	24,90
DUNE 1 KOMPL. DT. 3,5"	**19,90**
EPIC KOMPL. DT. 3,5"	34,90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANL. 3,5" VGA	19,90
ETERNAM 5,25"	24,90
FALCON 3.0 DT. HANDBUCH 3,5"	34,90
FLASHBACK VGA 3,5"	34,90
FREDDY PHARKAS VGA 3,5"	39,90
FOOTBALLMANAGER 3 KOMPL. DT.	24,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL – DYNAMICS – 3,5"	24,90
GOAL – DINO DINIS – KICK OFF 3 DT. ANL. 3,5"	29,90
GOLF – DAVID LEADBETTERS – MICR. – VGA 5,25"	19,90
GUNBOAT – ACCOLADE – NUR 5,25"	29,90
HARDBALL 3	29,90
HARPOON 1.21	34,90
HARRIER JUMP JET DT. HANDB. 3,5"	29,90
HEIMDALL VGA 5,25"	19,90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25"	19,90
HOOK DT. ANL.	15,90
HUMANS VGA NUR 3,5"	19,90
INCREDIBLE MACHINE KOMPL. DT. 3,5"	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
INVEST KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
ISHAR – LEGEND OF THE FORTRESS – DT. ANL. 3,5"	19,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	34,90
JONATHAN KOMPL. DT.	**24,90**
KGB NUR 5,25" DT. HANDB.	19,90
KING'S QUEST 6 KOMPL. DT. 3,5"	44,90
LAFFER UTILITIES – SIERRA –	29,90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	19,90
LEGACY –MICROPROSE– KOMPL. DEUTSCH 3,5"	39,90
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DT. 5,25"	29,90
LITIL DIVIL DT. ANL. 3,5"	39,90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 5,25"	24,90
MAD TV KOMPL. DT. 3,5" VGA	39,90
MANHUNTER NEW YORK 3,5"	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	29,90
MIGHT AND MAGIC 3 KOMPL. DT. 5,25"	**19,90**
MONKEY ISLANDS 1 KPL. DT. VGA 3,5" – LUCASFILM –	39,90
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL. DEUTSCH	49,90
NFL COACHES FOOTBALL 3,5"	**29,90**
OBITUS 3,5" – PSYGNOSIS –	29,90
PACIFIC STRIKE DT. HANDB. 3,5"	**49,90**
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	39,90
POPULOUS INCL. PROMISED LAND 3,5"	34,90
POPULOUS 2 3,5"	**29,90**
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	19,90
RAGNAROK DT. ANL.	19,90
RALLY DT. ANL. 3,5"	**35,90**
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
ROCKETEER – DISNEY SOFTWARE – VGA 5,25"	29,90
SARGON V CHESS 3,5"	29,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.	39,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL. VGA 3,5"	29,90
SIM CITY 3,5"	24,90
SIM EARTH – MAXIS – 3,5"	29,90
SIM LIFE – MAXIS – DT. KURZANL. 3,5"	29,90
SPEED RACER DT. ANL. 3,5"	34,90

Preishits PC

SPELLCASTING 301 – SPRING BREAK – 5,25"	19,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 3,5"	29,90
SUPERSOCCER – STARBYTE – KOMPL. DT. 3,5"	19,90
SUPREMACY 3,5"	**29,90**
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDB. 3,5"	**55,90**
TERMINATOR RAMPAGE DT. ANL. 3,5"	**24,90**
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN – 3,5"	29,90
TV SPORTS BASEBALL	19,90
ULTIMA 8 & SPEECHPACK KOMPL. DT. 3,5"	**59,90**
UTOPIA 3,5"	19,90
VALHALLA VGA 3,5" DT. ANL.	19,90
WAR IN THE GULF 5,25"	19,90
WAXWORKS KOMPL. DT. 3,5"	**19,90**
WING COMMANDER 1 VGA 3,5"	29,90
WING COMMANDER ACADEMY DT. ANL. 3,5"	39,90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3,5"	**24,90**
WIZKID VGA 3,5"	19,90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5"	29,90
YEAGER AIR COMBAT 5,25" DT. ANL.	24,90
YSERBIUS – SHADOW OF. – 3,5"	19,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT. NUR 3,5"	39,90
ZOOL DT. ANL. 3,5"	**19,90**

CD ROM Programme

10 JAHRE „INTERPLAY" ANTHOLOGIE DT. ANL.	99,90
11TH HOUR DT. HANDB. *	**129,90**
A HARD DAY'S NIGHT (BEATLES)	75,90
ACES OF THE PACIFIC	85,90
AEGIS: GUARDIAN OF THE FLEET	89,90
AIR COMBAT CLASSICS INCL. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES DT. HANDB.	89,90
AL QADIM KOMPL. DT.	79,90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT. *	89,90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION KOMPL. DT.	99,90
APOGEE COMPANION – SHAREWARE GAMES –	35,90
ARCHON ULTRA KOMPL. DEUTSCH	75,90
BAP: PIK SIBBE AUCH AUDIO CD	39,90
BATTLEHAWKS 1942	39,90
BATTLEISLE 2 KOMPL. DT.	89,90
BATTLEISLE II SCENERY – ERBE DES TITAN – K.D.	**54,90**
BATTLES OF TIME: BATTLE ISLE / FIRST SAMURAI / MEGA LO MANIA / PERFECT GENERAL	85,90
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DT.	**79,90**
BERTELSMANN LEXIKON „WIRTSCHAFT"	119,90
BETRAYAL AT KRONDOR	59,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL. DT.	89,90
BURNING STEEL II	75,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT INCL. SBLASTER 16ASP / CD LAUFWERK/AKTIVLAUTSPRECHER/SOFTWARE	899,90
CENTRAL INTELLIGENCE DT. ANL. *	**85,90**
CHALLENGE PACK INCL. EPIC / PUSH OVER / F-29 / ROBOCOP 3 / MIGHT & MAGIC 2 / PAPERBOY 2 / D-GENERATION / CONTRAPTIONS	75,90
CHESSMASTER 4000TURBOWIND&LIFE&DEATH 2	44,90
CINEMANIA 94 – MICROSOFT – FILMDATENBANK	139,90
CIVILIZATION & RAILROAD TYCOON	**69,90**
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99,90
CLOU KOMPL. DEUTSCH	85,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	99,90
CORRIDOR 7	**49,90**
CRUISE FOR A CORPS	29,90
DARK LEGIONS – SSI –	69,90
DARK SUN – SHATTERED LANDS –	79,90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK KOMPL. DT.	69,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	**39,90**
DER PLANER INCL. DATA DISK KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP BOOKSHOP	39,90
DOOM UTILITIES (900 NEUE LEVELS)	**44,90**
DRAGONS LAIR	89,90
DRAGONSPHERE DT. ANL.	89,90
DREAMWEB KOMPL. DT. *	**85,90**
DUKE NUKEM II & BLAKE STONE VV –VOLLVERS.–	65,90
DUNGEON HACK AD & D	75,90
ELITE 2 – FRONTIER – DT. ANL.	69,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
EPIC PINBALL SHAREWARE	9,95
ERBEN DER ERDE KOMPL. DT. *	89,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1–3 KOMPL. DT.	89,90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49,90
F15 STRIKE EAGLE II	29,90
F19 STEALTH FIGHTER	29,90
FALCON 3.0 GOLD INCL. SCENERIES	99,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB. *	89,90
FORMULA ONE GRAND PRIX (WORLD CIRCUIT)	89,90
FOTOSHOW: CHINA / ALASKA / NEUSEELAND	JEWEILS 44,90
GERMAN ONLY VOL. 2 KOMPL. DT. -SHAREWARE-	29,90
GOBLIINS 2 DT. ANL.	99,90
GOBLIIINS 3 ENGL. VERSION	49,90
HARPOON	**29,90**
HEIMDALL 2 DT. ANL.	**69,90**
HELLCAB	99,90
HERBERT GROENEMEYER CD-ROM/CD-AUDIO	34,90
HIGH COMMAND	**29,90**
HISTORY LINE 1914–1918 KOMPL. DT.	65,90
HORDE	119,90
HOT NEWS II	25,90
HURRA DEUTSCHLAND *	**69,90**
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DEUTSCH	39,90
INDIANA JONES 4 – FATE OF ATLANTIS –	**49,90**
INVEST KOMPL. DT	29,90
IRON HELIX	49,90
ISHAR II KOMPL. DEUTSCH	29,90
JUTLAND – THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND –	49,90
KICK OFF 3! KOMPL. DEUTSCH	59,90
KINGS QUEST COLLECTION 1–6	89,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT.	109,90
LANDS OF LORE	85,90
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA – DT. ANL.	39,90
LEISURE SUIT LARRY 6	85,90
LEISURE SUIT LARRY I	29,90
LEMMINGS 2 DT. ANL.	65,90
LINKS GOLF DT. ANL.	29,90
LOOM – LUCASFILM –	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1	75,90
LOST TREASURE OF INFOCOM 2	79,90
M.U.D.S. DT. ANL.	29,90
M1 TANK PLATOON	29,90
MAD DOG MCREE II	89,90
MAN ENOUGH – DIGI SOUND –	79,90
MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE KPL. DT.–	89,90
MANIAC SPORTS	**69,90**
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	**29,90**
MEGA RACE	**49,90**
MICROPROSE SOCCER / SAVAGE / 3D POOL / RICK DANGEROUS	29,90
MICROSOFT – BEETHOVEN –	119,90
MICROSOFT – STRAVINSKY –	119,90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY 3 – 5 KOMPL. DT.	99,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	39,90
MYST – WINDOWS – SVGA	99,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT. HANDB. *	**85,90**
NOMAD DT. ANL.	59,90
OUTPOST – SIERRA/DYNAMIX – KOMPL. DT.	89,90
PACIFIC STRIKE DT. HANDB. *	89,90
PATRIOT	44,90
PC GAMES (ZEITSCHRIFT AUF CD-ROM)	**19,95**
PEGASUS 4.0 – SHAREWARE –	39,90
PHOTO CD: AUSTRALIA / IRLAND / AEGYPTEN	JEWEILS 24,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL.	**69,90**
PIRATES!	29,90
POLICE QUEST I	29,90
POLICE QUEST 4	89,90
PRIVATEER INCL. SPEECHPACK DT. HANDBUCH	99,90
PROJECT TODESPLADDE	29,90
QUEST & FUN (KINGS Q. 5 / LARRY 5 / RED BARON)	75,90
RAILROAD TYCOON DT. ANL.	34,90
RAPTOR –VOLLVERSION–	59,90
RAVENLOFT – SSI –	89,90
REBEL ASSAULT SVGA	**54,90**
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT.	29,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	75,90
ROCK & ROLL YEARS THE 50'S	59,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – DT. ANLEITUNG	89,90
SEAWOLF SSN 21 DT. ANL.	89,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL. SCEN.	39,90
SHAREWARE PERLEN 3	39,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – KOMPL. DT.	119,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL.	34,90
SIM CITY	89,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT.	**85,90**
SOFTWARE 2000 EDITION INCL. HEXUMA / KATHEDRALE / STUNDENGLAS KOMPL. DT.	69,90
SPACE QUEST 1–5 COLLECTION	85,90
SPACE QUEST 4	**49,90**
SPACE QUEST I	29,90
SPACE SHUTTLE	**29,90**
SPELLCASTING TRIPLE PACK 101 – 301	69,90
STARCONTROL 1 & 2	39,90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH	89,90
STRIKE COMMANDER INCL. MISSIONS	89,90
STRIP POKER DT. ANL.	29,90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH	85,90
SUBWAR 2050 KOMPL. DEUTSCH	99,90
SUMMER & WINTER CHALLENGE DT. ANL.	39,90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	109,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDB.	89,90
TENNIS CUP II	29,90
TERMINATOR RAMPAGE	**69,90**
THE GREATEST COMPILATION INCL. DUNE 1 / LURE OF TEMPTRESS / SHUTTLE DT. ANL.	**29,90**
THE HIDDEN BELOW	79,90
THEIR FINEST HOUR –BATTLE OF BRITAIN–	39,90
THEME PARK KOMPL. DT.	79,90
TONY LA RUSSA BASEBALL	79,90
TRANSWORLD KOMPL. DT.	29,90
TZ-STRIP BLACK JACK DT. ANL.	**34,90**
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANL.	99,90
ULTIMA 8 – PAGAN – & SPEECH PACK DT. VERS.	**79,90**
UNDER A KILLING MOON *	114,90
VIRTUAL VALERIE II *	75,90
WHALES VOYAGE	29,90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	89,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59,90
WING COMMANDER 2 INCL. MISSION 1 & 2 / SPEECH	59,90
WINGS OF GLORY DT. ANLEITUNG *	89,90
WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL. DT.	99,90
WOODSTOCK DT. ANL.	**49,90**
WORLD CUP USA 94 DT. ANL.	65,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	**65,90**
ZOOL 2 DT. ANL.	**59,90**

PC Soundkarten/Zubehör

3,5" 2DD NONAME 10ER	9,90
3,5" 2HD SONY FORMATTED 10ER	14,90
5,25" 2HD NONAME 10ER	12,90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"	14,90
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
GAME WAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	319,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	69,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
PANASONIC CD ROM LAUFW. CR 562 B / DOUBLESPEED	339,90
MAUSMATTE	6,90
RUDDER PEDALS – THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUND WAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	499,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDB.	339,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT. HANDB.	199,90
SOUNDBLASTER 2.0 DE LUXE DT. HANDB.	109,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDB.	549,90
SOUNDBLASTER PRO DE LUXE DT. HANDB.	199,90
STAR TREK MAUSMATTE	19,90
THRUSTMASTER FORMULA T1 DT. ANL.	299,90
VIRTUAL PILOT – PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE –	149,90
WAVEBLASTER – CREATIV LABS –	399,90
WEAPONCONTROLJOYST. THURSTMASTER	199,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!**

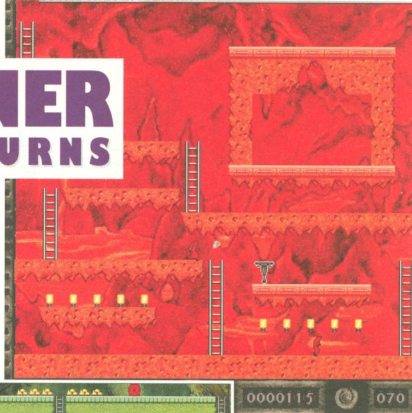
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Wiedemann

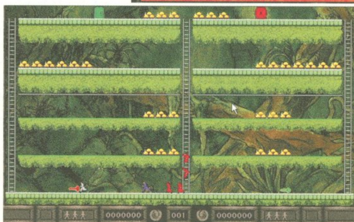
LODE RUNNER

THE LEGEND RETURNS

Wenn der Held springen könnte, wär's ein Jump-and-Run – doch nur mit der Leiter kommt Lode Runner weiter. Die 14 Jahre alte Computerspiele-Legende feiert ein stattliches Comeback.



Was ist das? Es kann nicht springen, aber klettern. Es kann nicht schießen, aber mit seiner Laserpistole Löcher bohren. Es erblickte 1982 das Licht der Software-Welt, war Mitbegründer eines ganzen Genres und sein Name wird von Spiele-Grufties ehrfürchtig geraunt. Wir reden natürlich von »Lode Runner«, dem wackeren Schatzsucher inmitten des tiefsten Bungeling-Imperiums, der in grauer Vorzeit eine ganze Spiele-Generation vor ihren Apple II- und Commodore 64-Monitoren festnagelte. Nicht vom einstigen Publisher Broderbund, sondern von der zuletzt höchst vielseitigen Softwarefirma Dynamix wird das Revival angezettelt. Lode Runner '94 birgt den Charme des Vorbilds, bietet aber jede Menge neue Spielelemente, Simultan-Modus, einen schicken Editor, fantastisch animierte Super-VGA-Grafik – und läuft unter Windows.



Es gibt spezielle Levels für den Zwei-Spieler-Modus

Die Ausgangssituation ist in jedem der rund 150 Levels gleich. Sie müssen mit Ihrem Männchen durch den Ausgang entkommen, der sich jedoch erst öffnet, nachdem man alle verstreuten Goldschätze durch Drüberlaufen eingesammelt hat. In den Einsteiger-freundlichen ersten Stufen ist das noch ein Zuckerschlecken. Behutsam wird der Spieler mit der Steuerung vertraut gemacht: Unser Lode Runner kann nach links und rechts laufen, Leitern rauf- und runterklettern sowie Löcher bohren. Je nach Tastendruck wird das Feld links oder rechts vom Standpunkt unseres Helden pulverisiert; nach einigen Sekunden schließt sich die Lücke im Erdreich wieder. Erste Probleme kann das kunstvolle Bohren von Lücken bereiten, denn wenn man sich selbst einschließt, hilft nur der Griff zur Selbstvernichtungs-Taste – wieder ein Bildschirmleben weniger.

Richtig interessant wird es, sobald die Bungelings ins Spiel kommen. Diese außerirdischen Bösewichte kleiden sich unvorteilhaft in labbrige, braune Kutten, treten zumeist in Gruppen auf und sind stets hinter Lode Runner her. Der kann die Burschen nicht töten, aber davonlaufen – und sie in Löcher locken. Bungelings sind nicht unbedingt für ihre Schläue berühmt: Buddelt Lode Runner ein Loch vor ihrer Nase, tappen sie hinein und zappeln einige Sekunden lang in der Falle.

In dieser Zeit können wir geschwind über den vorübergehend hilflosen Häscher huschen, ohne Schaden zu nehmen. Trug der internierte Bungeling einen Goldschatz bei sich, sammeln wir ihn en passant auf.

Hier endetet bereits das Spielprinzip des

KLEINE LODE-RUNNER-GESCHICHTE

LODE RUNNER: 1982 erblickte der Kletterheld zunächst das Licht der Apple-II-Welt. 150 Levels und ein Editor: Als eines der ersten Spiele der Geschichte erlaubte Lode Runner das Design eigener Levels. Broderbund setzte den Bestseller flugs für den Commodore 64 um.

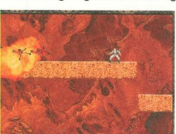
CHAMPIONSHIP LODE RUNNER: Ein Packungsaufkleber warnte jeden Unbedarften: »Kaufen Sie dieses Programm nur, wenn Sie sich für einen absoluten Lode-Runner-Profi halten«. Berechtigter Alarm; die 50 Levels waren brutalst schwer.

LODE RUNNER 3 – ALEXANDRA'S RESCUE: Die Tochter des Lode Runners als Heldin, fernab der klassischen Seitenansicht und hin zur isometrischen 3D-Perspektive. Ambitioniertes Experiment, aber geflopt.

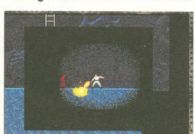
SPIELAUTOMATEN: Irem landete Mitte der 80er Jahre mit gleich drei Lode-Runner-Automaten Riesenhits in Japan. Die gewaltige Resonanz in Fernost führte schon 1984 zu einer Umsetzung für das Videospiel-System NES der damals aufstrebenden Firma Nintendo.

DIE ZUKUNFT: Dynamix ist nicht die einzige Firma, die Lode Runner zu neuem Glanz verhilft. In Kürze soll eine weitere Interpretation des klassischen Konzepts für die Konsole Super Nintendo erscheinen.

ombe: Großer Radius; sprengt ehrere Bungelings auf einmal weg



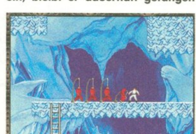
Laserpistole: Schafft Lücken, um die Verfolger für Sekunden aufzuhalten



Glibber: Macht aus normalen Plattformen zähe Bremsfelder

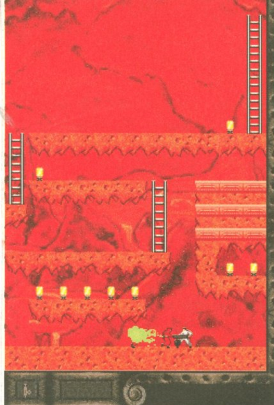


Fußangel: Tappt ein Verfolger hinein, bleibt er dauerhaft gefangen

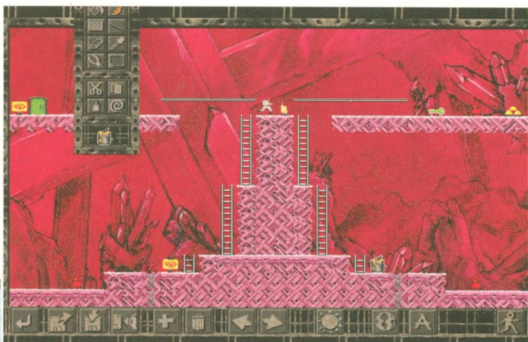


Versteck: Im Tor Runner für seine





Geraten die Gegner in die grüne Gaswolke, können sie keiner Fliege mehr etwas zuleide tun



Mit dem komfortablen Editor haben Sie binnen weniger Minuten Ihren ersten Level gebastelt



Ein ganzer Schwarm Bungelings ist am unteren Bildrand los. Deren Anführer geriet in eine Fußangel, die wir vorher aktiviert hatten.

klassischen Lode Runner. Dank geschicktem Leveldesign wurde seinerzeit eine enorme Herausforderung aus dem schlicht anmutenden Konzept geschnitzt. Durch die Schar separat herumwuselnder Gegner und das Buddel-Talent, mit dem man sowohl Bungelings fängt als auch Wege baut, kam ein saftiges Puzzle-Element in den Geschicklichkeits-Test. Dynamix greift diese klassischen Elemente auf und reichert sie mit weiteren Elementen an: Alle paar Levels kommen neue Gegenstände hinzu.

Bomben werden durch Aufsammeln gehortet und können an jeder beliebigen Stelle abgesetzt werden. Einige Sekunden lang glimmt der Zünder, dann detoniert der Knallkörper – bringen Sie sich vorher außer Reichweite, sonst kostet der Spaß ein Bildschirmleben. Mit gutem Timing erwischt man mehrere Bungelings auf einmal: Die Burschen tauchen zwar sofort wieder an anderer Stelle im Level auf, doch mit deutlichem Rückstand auf unseren Helden. Außerdem kann Lode Runner jeweils ein Werkzeug aufsammeln und benutzen. In komplexen Levels liegen mehrere solcher Hilfsmittel zum Auswechseln herum. Mit dem Spezialbohrer buddelt er sich vertikal durch Gesteinsschichten, die ansonsten unzerstörbar wären. Eine Ladung grünes Gas verwirrt alle Bungelings, die in die Wolke hineinlaufen: Schadlos dürfen Sie an den benebelten Bösewichten vorbeilaufen. Mit einem Haken kann Lode Runner Geröll aus



Lode Runners Standardwaffe: Er lasert ein Loch...



...wartet gelassen, bis sein Häscher hineinfällt...



...und benutzt ihn schnell als Fußabtreter, bevor er wieder herausklettert



im wettbewerb

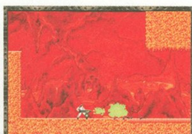
Battle Bugs	83
LODE RUNNER	**79**
Cool Spot	76
Zool 2	69
Dimo's Quest	67

Plattform-Action mit einer Prise Taktik, dabei stets latent hektisch – Lode Runner bietet eine sehr reizvolle Mischung. Das originelle Spielprinzip muß nur indirekte Konkurrenz befürchten. Bei Dynamix' spannendem Insekten-Strategiepuzzle Battle Bugs spielt Geschicklichkeit eine sehr untergeordnete Rolle. Ins weniger tiefschürfende Denkspiellager gehört Boeders braves, aber biederes Dimo's Quest. Von den konventionelle Jump-and-Runs kommt nur das gewitzte Cool Spot dem Lode Runner nahe; Zool 2 ist zwar schmissig, aber etwas ideenarm.

bogen ist Lode Häscher unsichtbar



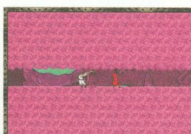
Spray: Verwandelt böse Bungelings in harmlose Passanten



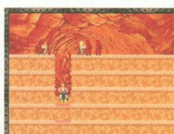
Teleporter: Schneller Transport zum jeweiligen Zielfeld



Hacke: Haut Steine aus der Decke, die Gegnern Kopfschmerzen bereiten



Preßlufthammer: Durchbohren auch bei verhärteten Feldern



florian stangl

Das fängt ja alles ganz harmlos an, doch in höheren Levels hört der Spaß auf. Lode Runner ist von vornherein eine ziemlich herausfordernde Mischung aus Reaktionstest und hektischem »Wie baue ich mir meinen Weg?«-Gegrübel. Die zusätzlichen Extras, die Dynamix für diese Neuauflage einbaute, sorgen auf der einen Seite für Abwechslung. Andererseits kann es stressig werden, die wenige Pixel großen Hilfsmitteln auszuwechseln, zumal oft ein einziger Fehltritt ein Bildschirmleben kostet.

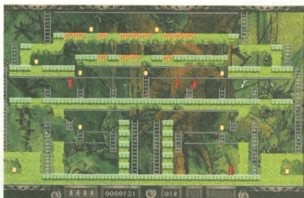
Der Vorteil des Spielprinzips: Im Gegensatz zu üblichen Actiontiteln gibt es nicht nur einen starren Lösungsweg pro Level. Mehrere Taktiken führen ans Ziel; da kann sogar wiederholtes Durchspielen Spaß machen.

Auch wenn einige Stufen hammerhart sind, kann die originelle Mischung aus Plattform-Geflitze und Tüftelei motivieren. Alle Oldies, die Lode Runner schon vor zehn Jahren auf ihren alten 8-Bit-Computern liebten, müssen diese würdige Windows-Reinkarnation sowieso haben.

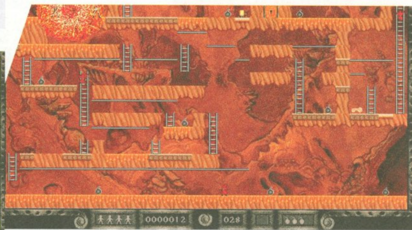
der Decke schlagen und auf einen Gegner purzeln lassen; in Toren ist er für seine Häscher unsichtbar und läßt sie an seinem Versteck vorbeirennen. Tappt ein Bungeling in eine eigens installierte Fußangel, ist er dauerhaft außer Gefecht gesetzt – aber laufen Sie nicht selber hinein!

Teleporter sorgen für blitzschnelle Beförderung und eine Ladung Instant-Kleber verwandelt gezielt normalen Untergrund in eine der verlangsamenden Glibber-Plattformen.

Mit dem Untergrund ist das ohnehin so eine Sache. Einige Plattformtypen sind gegen Lode Runners Löcherbohrungen immun, andere mit Kleber versehen, der für verlangsamtes Laufen sorgt. Unser Held erklimmt nicht nur Leitern, sondern hangelt sich auch an Seilen über Abgründe hinweg. Und manche Stellen sind mit Schlössern blockiert, die erst durch das



Bomben pusten nicht nur Gegner weg, sondern sprengen auch so manche Wand



Wo eine Leiter nicht weiterhilft, hangelt man sich an einem Seil entlang

Abliefern des farblich passenden Schlüssels verschwinden. Die Levels für Solisten sind alle direkt anwählbar. Darüberhinaus gibt es spezielle Stufen für zwei Spieler gleichzeitig, die im Teamwork agieren, aber getrennte Punktezahlen vorgerechnet bekommen. Immer noch nicht genug? Dann werfen Sie den komfortablen Editor an, um eigene Spielfelder zu designen. Mit praktischen Features und eleganter Bedienung hat man schnell eigene Stufen entworfen, probegespielt und schließlich gespeichert. Am gemeinsten geraten Levels, bei denen der Darkness-Modus aktiv ist. Der größte Teil des Geländes ist dann stockfinster; nur die unmittelbare Umgebung von Lode Runner und den Bungelings wird durch einen Lichtkreis erhellt. Praktische Funktionen zum Kopieren ganzer Bildbereiche erleichtern das Gestalten eigener Werke. Ferner dürfen Sie die Hintergrundgrafik wählen und jedem Puzzle einen Namen verpassen. **(hl)**

heinrich lenhardt

Für so einen intelligenten Geschicklichkeitstest wie Lode Runner lasse ich alle Zools dieser Welt liegen. Was brauche ich schon die dumpfen 08/15-Jump-and-Runs, wenn ich einen wirklich intelligenten Reaktionstest mit Stil haben kann?
Dynamix hat den guten alten Lode Runner technisch und inhaltlich gründlich überarbeitet. Der Spielwitz wurde dabei nicht zugemüllt. Die stete Flucht vor den Bungelings sorgt für reichlich Action, aber ohne kluges Buddeln und Austricksen der Gegner gewinnt man keinen Blumentopf. Just diese Puzzle-Komponente wird auf den höheren Levels gründlich ausgebaut: Allmählich kommen immer mehr sinnvolle Extras dazu, deren taktischer Einsatz für einiges Kopfzerbrechen sorgt.
Hochgradig edel sind die Animationen der winzigen Spielfiguren. Durch die Funktionsfülle empfiehlt sich Tastatursteuerung. Nach einer Anlaufphase klappt die Keyboard-Kontrolle wie geschmiert.
Die Levels werden nicht gescrollt (die Übersicht dankt's), sind aber dank der hohen Auflösung von 640 x 400 Bildpunkten detailreich vollgepackt. Dazu gibt's Zwei-Spieler-Modus und ein klasse Construction Set – was will ich mehr?



lode runner – the legend returns



Spiele-Typ	Geschicklichkeitsspiel
Hersteller	Dynamix
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte unter Windows 3.1
Festplattenplatz: ca. 13 MByte
Besonderheiten: CD-ROM- und DOS-Versionen in Vorbereitung. Spielgeschwindigkeit einstellbar. Zwei Spieler-Modus und Editor zum Gestalten eigener Levels.
Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.





Die übrigen zehn Flipper: Super Android, Excalibur, Pot of Gold, Crash and Burn, Jungle Pinball, Deep Sea, Magic, Pangaea, Space Journey und Toy Factory.



EPIC PINBALL

Das »Cyborgirl« muß umgeschminkt werden

Über Flipper-Mangel am PC kann sich keiner mehr beklagen. Von Epic Megagames gibt es gleich zwölf neue Tische.

Zong, Bäng, Klonk – typische Geräusche eines Flippers bei der Arbeit. Epic wirft nun nach »Silverball« zwölf neue Tische, die teilweise schon als Shareware kursierten, unter dem wenig einfallsreichen Namen »Epic Pinball« auf den Markt.

Bei einem runden Dutzend sollte eigentlich für jeden etwas dabei sein. Das Roboter-Bastel-Spiel »Super Android« ist simpel und einfach zu beherrschen, während das mittelalterliche »Excalibur« einen Tisch aus den 70er Jahren zum Vorbild hat und »Pot of Gold« durch eher langweiliges Design auffällt. »Crash and Burn« bietet quietschende Reifen und immerhin drei Flipper zum Hochschlenzen der Kugel. Ziemlich grünstichig wirkt das Urwald-Abenteuer »Jungle Pinball«, wogegen das einsteigerfreundliche »Deep Sea« durch extrem viele Blautöne auffällt.

Der Oldie »Magic« ist in seinen Möglichkeiten bescheiden, ähnlich wie »Pangaea«, der Dino-Tisch. Die »Toy-Factory« verwirrt den Spieler durch futzelige Grafikelemente und teilt sich dieses Problem mit der Weltraum-Reise »Space Journey«. Das »Cyborgirl« wartet in ihrem Techno-Ambiente darauf, von Ihnen geschminkt zu werden und »Enigma« zeigt erstmal gar nichts, sondern reizt durch überraschend auftauchende Ziele, Schwerkraftänderungen und ähnliche Scherze.

Alle Tische erstrecken sich über zwei Bildschirme, sind also halb so groß wie etwa die Konkurrenz von »Pinball Fantasies«. Vor dem Spiel stellen Sie die Anzahl der Bälle ein, den Neigungswinkel des Tisches (sorgt für einen schnelle oder langsameren Lauf der Kugel) oder lassen sich erklären, welches Ziel welche Funktion hat. Mit zwei Tasten werden die Flipper gesteuert, eine weitere schießt die Kugel ins Feld und rüttelt den Flipper durch. Mit zwei zusätzlichen Tasten rüttelt man am Tisch, um zu verhindern, daß die Kugel an der Seite hinausläuft.



Der originellste Flipper heißt »Enigma« und überrascht durch plötzlich auftauchende Ziele

Das Spielgefühl von Epic Pinball ist sehr solide. Der Ball läuft relativ realistisch und mit etwas Gefühl lassen sich die Ziele recht gut anspielen.

Störend wirkt sich dagegen bei einigen Tischen aus, daß sie ziemlich unübersichtlich sind. Soundmäßig hätte etwas mehr Enthusiasmus nicht geschadet. Die von Stampf-Rhythmen begleitete Dudelmusik ist größtenteils lästig bis unerträglich und die Soundeffekte ähneln sich bei allen Tischen zu sehr. **(fs)**

florian stangl



Größter Lichtblick dieser Ansammlung von soliden, aber wenig originellen Tischen ist »Enigma«, der durch die überraschenden Elemente und die erfrischend andere Aufmachung längerfristig reizvoll ist. Der Rest dagegen wirkt auf Dauer schlichtweg öde, da es teils nur Umsetzungen von simplen Automaten aus den 50er bis 70er Jahren bietet. Für Liebhaber historisch akkurater Flipper-Simulationen vielleicht ganz nett, aber mir sind die Tische einfach zu klein.

Die guten Seiten sollen nicht verschwiegen werden: Alle Spielfelder sind sauber programmiert, das Scrolling ist flott und Abwechslung ist durch die Zahl der Flipper geboten.

Was halt fehlt, sind ein paar neue Ideen im Design. In dem Jahr seit der Veröffentlichung von Silverball haben sich die Programmierer nicht viel einfallen lassen.

epic pinball

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ☐ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Flipper
Hersteller	Epic Megagmes/ Romware
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 580 KByte RAM + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 0,5 MByte
CD-Belegung: 17 MByte

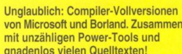
Besonderheiten: Zwölf Tische und speicherbare Highscore-Liste. Läuft auch unter Windows.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM.



Knüller & Knaller

FRANZIS-Software erhalten Sie in jeder Buchhandlung



Unglaublich: Compiler-Vollversionen von Microsoft und Borland. Zusammen mit unzähligen Power-Tools und gnadenlos vielen Quelltexten!

- Borland: Turbo-Pascal, Turbo C, Turbo Assembler, Turbo Debugger
- Microsoft: Quick C, Macro Assembler
- Programme und Quelltexte der Magazine PASCAL, toolbox und DOS toolbox
- Shareware-Compiler: C, Modula, Oberon, Fortran, Pascal und mehr
- Emulatoren, Demos, BGI-Treiber

Insgesamt über 11.000 Dateien!

Toolbox

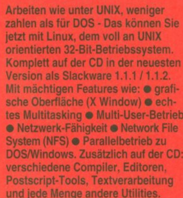
1994
ISBN 3-7723-**6533-7**
ÖS 418,–/SFr 49,–/DM **49,–**



Grafik-Galerie und Bildbearbeitungs-Bibliothek - Hier sehen Sie, was heute machbar ist und wie es zu machen ist: ● 1.200 faszinierende Raytracing-Grafiken ● über 130 Animationen mit teils über 3.000 Einzelbildern ● über 50 Programme für Smoothscrolling, Vektorgrafik, Sprite-Programmierung, Raytracing, Fraktale, Drahtmodelle ● alle Quellcodes in C, Pascal, Assembler oder Basic. Die Spezial-Sammlung für Freunde anspruchsvoller Computer-Grafiken und Programmierer von Hochleistungsgrafik.

Grafik-Box

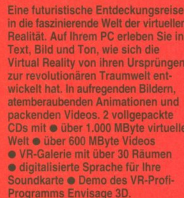
1994
ISBN 3-7723-**5084-4**
ÖS 338,–/SFr 39,80/DM **39,80**



Arbeiten wie unter UNIX, weniger zahlen als für DOS - Das können Sie jetzt mit Linux, dem voll an UNIX orientierten 32-Bit-Betriebssystem. Komplett auf der CD in der neuesten Version als Slackware 1.1.1 / 1.1.2. Mit mächtigen Features wie: ● grafische Oberfläche (X Window) ● echtes Multitasking ● Multi-User-Betrieb ● Netzwerk-Fähigkeit ● Network File System (NFS) ● Parallelbetrieb zu DOS/Windows. Zusätzlich auf der CD: verschiedene Compiler, Editoren, Postscript-Tools, Textverarbeitung und jede Menge andere Utilities.

Linux-Box

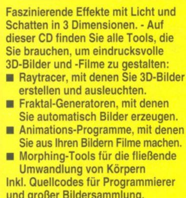
1994
ISBN 3-7723-**6882-4**
ÖS 844,–/SFr 99,–/DM **99,–**



Eine futuristische Entdeckungsreise in die faszinierende Welt der virtuellen Realität. Auf Ihrem PC erleben Sie in Text, Bild und Ton, wie sich die Virtual Reality von ihren Ursprüngen zur revolutionären Traumwelt entwickelt hat. In aufregenden Bildern, atemberaubenden Animationen und packenden Videos. 2 vollgepackte CDs mit ● über 1.000 MByte virtuelle Welt ● über 600 MByte Videos ● VR-Galerie mit über 30 Räumen ● digitalisierte Sprache für Ihre Soundkarte ● Demo des VR-Profi-Programms Envisage 3D.

Virtual Reality

Manfred J. Heinze; 1994
ISBN 3-7723-**6583-3**
ÖS 844,–/SFr 99,–/DM **99,–**



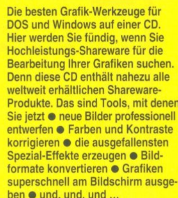
Faszinierende Effekte mit Licht und Schatten in 3 Dimensionen. - Auf dieser CD finden Sie alle Tools, die Sie brauchen, um eindrucksvolle 3D-Bilder und -Filme zu gestalten:

- Raytracer, mit denen Sie 3D-Bilder erstellen und ausleuchten.
- Fraktal-Generatoren, mit denen Sie automatisch Bilder erzeugen.
- Animations-Programme, mit denen Sie aus Ihren Bildern Filme machen.
- Morphing-Tools für die fließende Umwandlung von Körpern

Inkl. Quellcodes für Programmierer und großer Bildersammlung.

Raytracing-Box

1994
ISBN 3-7723-**6904-9**
ÖS 418,–/SFr 49,–/DM **49,–**



Die besten Grafik-Werkzeuge für DOS und Windows auf einer CD. Hier werden Sie fündig, wenn Sie Hochleistungs-Shareware für die Bearbeitung Ihrer Grafiken suchen. Denn diese CD enthält nahezu alle weltweit erhältlichen Shareware-Produkte. Das sind Tools, mit denen Sie jetzt ● neue Bilder professionell entwerfen ● Farben und Kontraste korrigieren ● die ausgefallensten Spezial-Effekte erzeugen ● Bildformate konvertieren ● Grafiken superschnell am Bildschirm ausgeben ● und, und, und ...

Grafiktools

1994
ISBN 3-7723-**6593-0**
ÖS 418,–/SFr 49,–/DM **49,–**

Verlagsgarantie

- ✦ Sie erhalten von uns topaktuelle, ausgesuchte Software und Fachinformationen, von absoluten Spezialisten für Sie geschrieben und zusammengestellt.
- ✦ Die hochaktuellen Themen geben Ihnen die Sicherheit, mit den neuesten Trends und Entwicklungen mitzuhalten.
- ✦ Die inhaltlich, didaktisch und konzeptionell hochstehende Aufbereitung ermöglicht Ihnen rasche und effiziente Umsetzung in die tägliche Praxis.

Darauf gebe ich Ihnen mein Wort — Ihr Franzis-Verlag Thomas Käsbohrer

IHR BESTELLCOUPON

☐	**6533-7**	Toolbox – CD-ROM	DM 49,–
☐	**5084-4**	Grafik-Box – CD-ROM	DM 39,80
☐	**6882-4**	Linux-Box – CD-ROM	DM 99,–
☐	**6583-3**	Virtual Reality – CD-ROM	DM 99,–
☐	**6904-9**	Raytracing-Box – CD-ROM	DM 49,–
☐	**6593-9**	Grafiktools – CD-ROM	DM 49,–

zuzüglich Porto- und Versandkosten

- ☐ Ich zahle gegen Rechnung
- ☐ Scheck liegt bei

Name ____ Vorname ____

Straße, Hausnummer ____

PLZ/Ort ____

101310

Meine Kundennummer ____

Datum ____ Unterschrift ✗ ____

FRANZIS-Verlag GmbH, Buchabteilung Frau Kain
Postfach 1140, 85580 Poing
Bestelltelefon 0 81 21/7 69-444
Tag und Nacht per Bestellfax: 0 81 21/7 69-103
oder über CompuServe: 100102, 1612

PINBALL DREAMS DELUXE

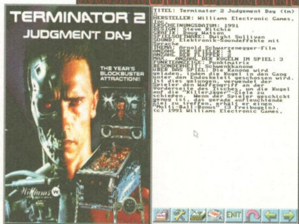


Keine neuen Elemente, aber dank der höheren Auflösung sieht man mehr vom Tisch



Pinball Dreams, die dritte: Bei der grafisch dezent verfeinerten Deluxe-Version wird auch ein Flipper-Lexikon mitgeliefert.

Von Mr. Spocks Ohren bis zum Comic-Helden Batman gibt es nicht viel, das noch nicht als Motiv auf irgendeinem Flippertisch verewigt wurde. Für jedes Thema designte die Industrie passende Bumper, Ballfallen und Soundeffekte. Daß sich der Computer zur Simulation eines feschen Kugellaufs förmlich anbietet, hat die Programmierer-Zunft längst erkannt. 21st Century gehört zu den erfolgreichsten Firmen, die für den PC Flipper veröffentlichen. Die Engländer schicken ihre »Pinball Dreams« nun in einer Deluxe-Fassung auf CD-ROM ins Rennen. Viel Neues gibt es nicht zu entdecken: Auf der CD finden Sie die vier altbekannten Tische »Ignition« , »Steel Wheel«, Beat-Box« und »Nightmare« des rund ein Jahr alten Pinball Dreams. Dazu kommen die Spielfelder »Neptune«, »Safari«, »Revenge of the Robot Warriors« und »Stall Turn« aus Pinball Dreams 2, das erst vor drei Monaten erschien. Allerdings wurden alle Tische optisch aufpoliert und man schlenzt nun mit der vertikal doppelt so hohen »Tall Res«-Auflösung die Kugel an die Bumper.



Das Mini-Lexikon offenbart eher bescheidene Informationen

Neue Elemente suchten wir vergebens, doch sehen gerade die alten Spielfelder mit der höheren Auflösung und 256 Farben deutlich besser aus. Sie müssen jedoch einen schnellen Rechner mit fixer Grafikkarte besitzen, sonst ruckelt's lästig. Abhilfe schafft notfalls das Spielen in der niedrigen Auflösung oder das Herunterschalten der Soundqualität.

Als kleiner Gag (...und wohl um die CD zu füllen) »fliegt« der Spieler nach der Auswahl mittels einer Ray-Tracing-Animation auf den Tisch seiner Wahl zu. Vorher wird in einem Menü eingestellt, wie stark der Flipper geneigt ist, ob man in Farbe oder monochrom spielen will (interessant für Laptop-Besitzer), mit welchen Tasten Sie flippern und wieviele Kugeln zur Verfügung stehen.

Wer sich für die Geschichte der Flipper interessiert, ruft den Menüpunkt »History« auf und wühlt sich durch über 50 Flipperdesigns in Super-VGA, die in den Jahren 1968 bis 1993 entstanden. Man erfährt in knapper Form etwas über das Motiv, den Designer und die spielerischen Besonderheiten. Die Erklärungstexte werden auf Wunsch auch in Deutsch gezeigt. **(fs)**

florian stangl

Den Jackpot gewinnt 21st Century mit dieser Veröffentlichung nicht, doch für ein Freispiel reicht es noch. Sehr erfreulich ist für die Besitzer schneller Rechner, daß die alten Tische aus Pinball Dreams endlich mit 256 Farben und der doppelt so hohen VGA-Auflösung erstrahlen. Für Super-VGA hat's aber wieder nicht gereicht.
Die acht Tische sind bis auf drei etwas bescheidene Ausnahmen ziemlich witzig ausgestattet, das Spielgefühl ist bei allen sehr gut.
Die megabytefressenden Ray-Tracing-Spielereien sind überflüssig, stören aber nicht, da sie schnell abgeschaltet sind. Das kleine Lexikon über die Geschichte der Flipper enttäuscht. Denn anstatt die noch freien 600 Megabyte des CD-ROMs vernünftig zu nutzen, werden unscharfe Bilder gezeigt und knappe Texte vorgesetzt.
Trotzdem ist uns die Deluxe-Version aufgrund der besseren Grafik und der neuen Optionen eine Aufwertung Wert. Für Besitzer der Diskettenfassungen beider Pinball Dreams-Titel lohnt sich die Anschaffung nicht, aber Einsteiger bekommen hier viel kompetente Flipper-Unterhaltung fürs Geld geboten.



pinball dreams deluxe

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro □ General MIDI □ CD-Audio □ Maus □ Joystick

Spiele-Typ	Flipper
Hersteller	21st Century
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; wenig (Lexikon in Deutsch)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 570 KByte RAM
Festplattenplatz: ca. 0,5 MByte
CD-Belegung: ca. 60 MByte

Besonderheiten: Enthält die acht Tische von Pinball Dreams I + II mit verbesserter Grafik.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM und Super-VGA.



BUZZ ALDRIN'S
RACE INTO SPACE



18 Monate nach der Floppy-Fassung erscheint Interplays NASA-Simulation endlich auf CD (...und hat das 25jährige Jubiläum der ersten bemannten Mondlandung nur knapp verpaßt).

Der erste Mann auf dem Mond war bekanntlich Neil Armstrong; sein Kollege Buzz Aldrin durfte sich als Nummer 2 die Beine auf dem Erdtrabanten vertreten. Das 25jährige Jubiläum der Apollo-Mission hat in den Sommermonaten wieder das Interesse an dem historischen Wettrennen um die Vorherrschaft im Weltraum entfacht. Da kommt die CD-Umsetzung von Interplays Strategiespiel »Buzz Aldrin's Race into Space« gerade recht. Im Kampf gegen Computergegner oder einen zweiten Spieler versuchen Sie wahlweise auf sowjetischer oder amerikanischer Seite, das Wettrennen um die erste Mondlandung zu gewinnen. Das Programm beginnt mit unbemannten Raketenversuchen im Jahre 1956. Langsam, aber sicher kaufen Sie immer bessere Hardware, investieren in Forschung und Astronauten-Ausbildung.

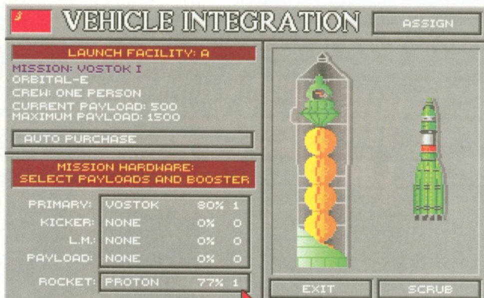
Im Kern gibt's beim Spiel keine Änderungen. Interplay hat allerdings eingesehen, daß die etwas umständliche Bedienung dem komplexen Programm einen unnötig sperrigen Charme bescherte. Für die CD-Version wurde der einfachste der drei Schwierigkeitsgrade etwas entschärft; das Handbuch beschreibt zudem Schritt für Schritt, wie man seine erste Rakete in die Umlaufbahn bekommt. Neu sind auch die Multi-Spieler-Optionen per Modem oder Play by Mail (Austausch von Spielständen auf Diskette – für Leute mit extrem viel Geduld).

Technisch wurde das Programm mit über 100 Videosequenzen und Bildern aus Archiven der NASA und der UdSSR-Weltraumbehörde aufgepowert. Einige Videos können auch bildschirmfüllend abgespielt werden. Damit selbst ein Singlespeed-Laufwerk dabei nicht ins Rucken kommt, wird die Auflösung durch das »Aufblähen« der einzelnen Pixel reduziert; Resultat: »grob, aber groß«. Dazu gibt es originale Sound-Samples mit digitalisierter Sprache.

Die Verwendung historischer Videos und Fotos hat lediglich den Nachteil, daß die technische Qualität der Bilder mehr rauschend als berauschend ausfällt. **(hl)**



Die Nation, welche als erste einen Missionstyp erfolgreich ausführt, erntet wertvolle Prestigepunkte



Bevor Sie an einen Raketenstart planen, müssen Zeit und Geld in die Erforschung der Bauteile investiert werden. Ansonsten macht es auf der Startrampe öfters »Bumm!«, als Ihnen lieb ist.

heinrich lenhardt

Der Mond ist endlich auch fürs CD-ROM aufgegangen. Doch ob die multimediale Anwenderschar nach eineinhalb Jahren Wartezeit noch jauchzend eine Konfettiparade veranstaltet, darf leise bezweifelt werden.

Im Prinzip hat sich bei Buzz Aldrin kaum etwas getan. Die zusätzlichen Einsteigerhilfen ändern nicht viel an der Tatsache, daß Bedienung und Spielablauf schwer zu durchschauen sind. Immerhin: Wer sich tapfer einarbeitet und das dicke Handbuch gründlich wälzt, bekommt ein ebenso kompetentes wie realitätsnahes Strategiespiel geboten.

Die erweiterten Videosequenzen machen das Programm für alle Fans der Raumfahrtgeschichte zu einem Leckerbissen. Doch wer die Diskettenversion schon hat, für den lohnt sich die Anschaffung des CD-ROMs nicht.



buzz aldrin's race into space

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ■ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

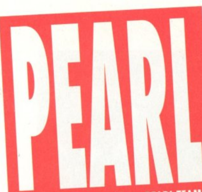
Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Interplay
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel und anspruchsvoll
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 565 KByte + 3 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 7 MByte
CD-Belegung: –

Besonderheiten: Drei Schwierigkeitsgrade und Wahl der Nation (USA oder UdSSR).

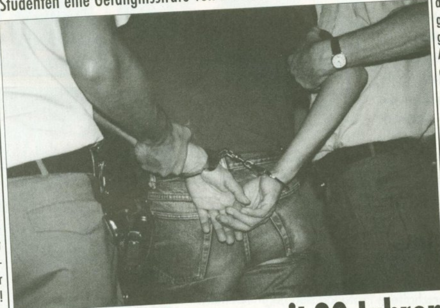
Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.





Raubkopierer (21) verhaftet

München: In den frühen Morgenstunden durchsuchten Polizei und Staatsanwaltschaft die Wohnung eines 21-jährigen Studenten und konnten mehrere hundert Disketten mit Raubkopien sicherstellen. Der Student war bereits seit längerem verdächtig, illegale Kopien von kommerziellen Software-Produkten in seinem Bekanntenkreis zu vertreiben. Wie ein Sprecher der Staatsanwaltschaft mitteilte, erwartet den Studenten eine Gefängnisstrafe von bis zu fünf Jahren. dpx



Verschenken von Software unmoralisch?

Augsburg: Wie ein Sprecher der Erzdiözese Augsburg gestern abend mitteilte wird in Kirchenkreisen derzeit ernstlich geprüft, ob das fortgesetzte verschenken von hochwertiger Software seitens eines bekannten deutschen Softwarehändlers mit den allgemein geltenden Regeln der gutbürgerlichen Moral zu vereinbaren ist. Offenbar wird derzeit in Verbindung mit einem Computermagazin hochwertige kommerzielle Software fast verschenkt, was jedoch nach Auffassung der kath. Kirche nicht mit den allgemein geltenden Grundsätzen der guten Sitten in Einklang zu bringen sei, da gerade durch hochwertige Geschenke auch Abhängigkeitsverhältnisse geschaffen würden, die sogar zu einem suchtähnlichen Zustand bei den Konsumenten führen könnte. Hierzu äußerte auch der Sucht- und Sekten-Beauftragte der kath. Kirche, die Befürchtung, daß sogar regelmäßige Pilgerzüge junger Computerfreaks zu Zeitschriftenhändlern denkbar erscheinen, wenn es zu einer weiteren Verbreitung der bewußten Zeitschriften kommen sollte. dka

Neuer MEGA-HIT im Zeitschriften-Handel

Buggingen: Bei der **TREND** Redaktions- und Verlagsgesellschaft in Buggingen ist ein



neuer Zeitschriften-Hit erschienen. Nach der bekannten und beliebten **DOS TREND** und den zweimonatlich erscheinenden **EXTRA-Heften** wird nun das DOS TREND-Sortiment durch **„fast geschenkt"** ergänzt. Der Knüller: Mit jeder Ausgabe erhalten Sie einen **kommerziellen Software-Hit** auf der beigefügten **3,5" HD-Heftdiskette bzw. CD-ROM**. Damit wird die Zeitschrift ihrem Motto gerecht, bekommt man doch auf diesem Wege ein kommerzielles Software-Produkt für **weniger als DM 10,–** „fast geschenkt". Mit der ersten Ausgabe erhalten Sie das bekannte Grafik-Programm der Firma GST: **Designworks™ für Windows!** Nachdem mit einem raschen Ausverkauf zu rechnen ist, empfehlen wir den **ABO-SERVICE**. Weitere Informationen unter **Telefon: 0 76 31/ 360 - 200**. pa

Heißester Sommer seit 80 Jahren

Bonn: Wie gestern das Bundesamt für Wetterkunde mitteilte, werden in Bonn ab sofort alle politischen Tätigkeiten eingestellt, da bei den hohen Temperaturen ... Dinner mit dem Außenminister nur noch schwer zu überstehen wäre. Spätestens bei der nachmittäglichen Besichtigung ...

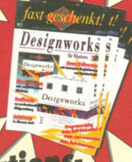
Hitzefrei im Amt ?

Bonn: Sollen Beamte künftig auch bei extremen Temperaturen ...

160.000 neue Sucht-Opfer '94 erwartet!

Bonn: Wie der ... beauftragte für Sucht- und ...

Foto & Design: m.h.sichler



Raubkopieren? ...mit allen möglichen Folgen?

Wozu? Bei uns bekommen Sie legale, voll funktionsfähige kommerzielle Software-Hits für weniger als DM 10,– Wo? Ab dem 11. August bei Ihrem guten Zeitschriften-Händler.

Vorschau:

Am 13. Oktober 1994 erscheint die **2. Ausgabe der „Fast Geschenkt"** mit dem interaktiven **Multimedia-Abenteuer „Dusty Dimmer"** auf **CD-ROM**. Ein absolutes Muß für jeden CD-ROM-Besitzer.

Bestellnummer „Designworks" FG1 für nur DM 9,99
Bestellnummer „Dusty Dimmer" FG2 für nur DM 9,99

Falls Sie trotz der über **160.000 ausgelieferten „Fast Geschenkt"** bei Ihrem Zeitschriftenhändler kein Heft mehr finden, bestellen Sie es einfach bei uns nach:

PEARL
Am Kalischacht 4 · D-79426 Buggingen
Tel: 0 76 31/360-200 · Fax: 0 76 31/360-444

Preise zuzüglich Versandkosten!

ISHAR 3

Im abschließenden Teil der Rollenspiel-Trilogie geht es um Zeitreisen. Und wahrlich: Bei den Ishar-Programmierern scheint die Zeit im Vergleich zur Konkurrenz stehengeblieben zu sein.



Leichtsinnig: Dieser Zauberer hat einen unerforschten Spruch ausprobiert

Serien gibt es im Rollenspielsektor zuhauf: Wizardry, Might&Magic und Ultima, um nur einige zu nennen. Normalerweise wird von Spiel zu Spiel die Grafik etwas verbessert, die Bedienungsführung modernisiert und ab und zu auch mal eine größere Änderung eingeführt. Nicht so bei der Ishar-Reihe: Wäre da nicht die Nummer, könnte man »Ishar 3« ohne weiteres mit dem Vorgänger verwechseln.

In der Anleitung ist nirgends zu lesen, welche Auswirkungen die verschiedenen Rassen und Berufe auf die Charakterwerte haben. Was soll's, hat man sich wohl bei Silmarils gesagt, dann soll der Spieler beim Generieren seiner Heldengruppe einfach raten. Neu erschaffene Protagonisten beginnen meist auf der 15. Stufe; Ishar-Veteranen können ihre alte Party aus Teil 1 oder 2 reaktivieren.

Für fünf Abenteuerlustige ist in der Gruppe Platz, allerdings trifft man im Spielverlauf ab und zu auf beitrittswillige Charaktere, die den eigenen Abenteurern überlegen sind. Sind schon alle Plätze belegt, hilft nur das hinterhältige Abmeucheln eines Kameraden oder dessen offizieller Rauswurf. Bei letzterem stimmen alle Mitglieder der Gruppe ab, wobei persönliche Vorlieben und Antipathien eine Rolle spielen. Diese Beziehungen innerhalb der Party waren schon beim Vorgänger enthalten und erweisen sich als nicht gerade konsequent: Wenn meine Gruppe den Rauswurf eines ungeliebten Helden ablehnt, säbele ich ihn einfach nieder – dagegen hat seltsamerweise niemand etwas.

Haben Sie ihre Abenteuerer zusammen, wird dem ersten Auftrag entgegenmarschiert. Die schrittweise weiterschaltende Grafik zeigt digitalisierte Personen und Gegner. Allerdings kann deren »Animation« nicht überzeugen, das ständige Wiegen von links nach rechts läßt eher eine gewisse Rastlosigkeit oder ein menschliches Bedürfnis erahnen. Bei Kontakt mit einer Person sagt diese ihr Sätzchen auf, darauf reagieren kann man äußerstenfalls durch ein »Ja« oder »Nein«. Aufgaben bestehen meist darin, einen Gegenstand irgendjemandem zu bringen. Das Programm macht sich nicht immer die Mühe, den Spieler über seine nächste Aufgabe konkret aufzuklären. Trifft man auf Gegner, so wird im guten alten Dungeon-Master-Stil in Echtzeit draufgehauen: Möglichst schnell sind Schwert- und Zauber-Icons

Bären sind zu Beginn ein ernstzunehmender Gegner



Nur in Wirtshäusern kann genächtigt werden



im wettbewerb

Elder Scrolls: Arena	82
Sternenschweif	75
Ishar 2	61
ISHAR 3	**57**
Hexx (Wizard)	55

Ishar 3 bietet keine wesentlichen Verbesserungen im Vergleich zum Vorgänger. Aufgrund des »Zahn der Zeit«-Faktors ist hier sogar ein Wertungs-Rückschritt fällig. Arena zeigt, wie man ein riesiges Spielgebiet durch schöne und stufenlos scrollende Grafik aufwerten kann, auch die Echtzeitkämpfe sind spannender als bei Ishar. Sternenschweif bietet in den Städten bessere Grafik, im Freien ein ausgefeiltes Reisesystem und darüberhinaus sehr detaillierte Charaktere. Hinter Ishar 3 plaziert sich Hexx (vormals Wizard), das ein fast identisches Kampfsystem, aber weniger Aufgaben und Komplexität vorzuweisen hat.

jörg langer

Die Idee mit den Zeitzonen ist ja wahnsinnig revolutionär; schließlich ist es gerade mal zwölf Jahre her, daß man bei »Ultima 2« die Erde in verschiedenen Epochen besuchen konnte...
Aber ernsthaft: Die neuen Elemente bei Ishar 3 muß man mit der Lupe suchen. Stattdessen fallen massenweise Mängel im Detail auf: Gruppenmitglieder kann man ohne jede Vorwarnung oder Gegenwehr hinmetzeln. Viele Türen und Durchgänge erweisen sich als reine Dummys. Die Händler haben grundsätzlich nur sechs Waren im Angebot, außerdem fehlt eine Anzeige, wieviel Gold die Gruppe insgesamt hat.
Die auf den Bildschirmfotos schön anzusehende 3D-Grafik entpuppt sich durch ihr schrittweises Weiterschalten als veraltet. Auch die Simulation von Dämmerung und Nacht durch radikales Zuschalten eines Rot- bzw. Blaufilters hätte eleganter gelöst werden können. Zudem sieht man Personen und Objekte immer von vorn, egal, von welcher Seite man sie betrachtet. Der negative Höhepunkt ist der Kopierschutz: Bei jedem Betreten des ersten Dimensionstors wird man von der Handbuchabfrage gequält – bäh!
Spielerisch darf man solide Standardkost erwarten, nicht mehr und nicht weniger. Verglichen mit der teils hochkarätigen Rollenspiel-Konkurrenz sieht Ishar 3 im wahrsten Sinne des Wortes alt aus. Wer ein extrem ausgeprägtes Bedürfnis danach hat, stundenlang planlos in der Gegend herumzuirren, könnte diesem dritten Teil etwas Spaß abgewinnen. Nur ein Fall für Ishar-Fans!

anzuklicken. In einem abstrakten taktischen Feld läßt sich jederzeit bestimmen, wie sich die Helden im Kampfesfall positionieren sollen. Die Geschichte dreht sich um einen oberschlechten Superzauberer, der duch die »große Konjunktion« die Welt wieder betreten und bedrohen kann. Sieben Dimensionstore führen in verschiedene Epochen. In den grafisch jeweils unterschiedlichen Zeitebenen wird ausgiebig herumgewandert, wobei man schmerzlich ein Automapping vermißt. Zumindest kann man in der Stadt eine Karte aufrufen, in die das Programm automatisch besondere Örtlichkeiten einzeichnet, wenn diese durch Missionen oder Vorbeischauen bekannt werden. **(la)**



Im Inventory drücken Sie ihren Helden Waffen in die Hand



ishar 3

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA □ Super VGA ■ Soundblaster □ S'Blaster Pro □ General MIDI □ CD-Audio ■ Maus □ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Silmarils
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; mangelhaft
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 300 KByte + 3 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten:
Charaktere aus Ishar 1 und Ishar 2 können übernommen werden.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



SUBWAR 2050

CD-ROM

Die CD-Version des »Unterwasser-Flugsimulators« wurde Bug-bereinigt und mit zusätzlichen Missionen ausgestattet.

Die schöne Unterwassergrafik wird nur auf schnellen Rechnern fließend dargestellt

Erst vor kurzem wurde nach schier endlosem Hin und Her von den Vereinten Nationen die Reform des internationalen Seerechts akzeptiert, das unter anderem die zukünftige Nutzung des Meeresbodens regelt. Schon beschweren sich Konzerne darüber, durch das Gesetz gegängelt zu werden: Im bislang weitgehend rechtsfreien Raum müssen nun Regeln beachtet und Zugeständnisse anderen Staaten gegenüber gemacht werden.

So betrachtet, ist das Szenario von »Subwar 2050« keinesfalls an den Haaren herbeigezogen. Der Meeresboden stellt im Spiel eine wichtige Einnahmequelle da, die prompt von verschiedenen Konzernen ausgebeutet wird. Doch nicht mit dem Erschleichen von Konzessionen und Ausnutzen von Gesetzeslücken versucht man, den eigenen Umsatz zu steigern, sondern durch handfeste bewaffnete Auseinandersetzungen. Zu diesem Zweck werden hochspezialisierte Söldner angeheuert, die für bares Geld gegen die unterseeische Konkurrenz oder militante Umweltschützer vorgehen.

In der U-Boot-Basis werden die Piloten vor jedem Einsatz durch Anzeige von Missionszielen, scrollender Umgebungskarte etc. vorbereitet. Danach wird das Unterseeboot bestückt: Raketen, Torpedos, Minen und Torpedo-Köder stehen zur Auswahl. Auch die Schiffe selbst sind recht unterschiedlich, das Arsenal reicht vom trägen umgerüsteten Zivilboot bis zur Unterwasser-Kampfmaschine. Einige der im Test der Diskettenversion (siehe PC Player 2/94) bemängelten Detailfehler wurden zwischenzeitlich ausgebessert, das vorliegende Programm trägt die Versionsnummer 2.0. Der enorme Hunger nach Basisspeicher ist hingegen geblieben: Ohne DOS 6.0 oder kommerzielle RAM-Verwaltungsprogramme haben Sie kaum eine Chance, Subwar 2050 zum Laufen zu bringen.

Die Grafik macht einen realistischen Eindruck und scheint den Spieler tatsächlich unter den Meeresspiegel zu versetzen. Ein schneller 486er ist dafür aber Voraussetzung, erst ab etwa 50 MHZ wird's wirklich fließend. Bei den Kämpfen ist nicht nur das Aufspüren des Gegners wichtig, sondern auch das gleichzeitige Verstecken vor dessen Ortungsgeräten. Hierzu dienen verschiedene Wasserschichten sowie die Taktik, möglichst wenig Geräusche zu verursachen.

Die CD-Version installiert nur wenige KByte Daten auf die Festplatte. Insgesamt sieben Einsatzgebiete mit jeweils sieben oder acht Missionen bieten langanhaltenden Spielspaß. Besitzer der Floppyversion können die drei neuen Gebiete auch als separate Daten-Diskette erwerben. **(la)**

Vor der Mission gibt's eine detaillierte Beschreibung der Region

jörg langer

Obwohl ich eigentlich kein Fan von Flug- und U-Boot-Simulationen bin, kann ich mich für Subwar 2050 erwärmen. Zwar gilt es auch hier viel Eingewöhnungszeit zu investieren, aber das »Schwebegefühl« unter Wasser und die stilechte Grafik mit ihrem schummrigen Licht und den Scheinwerferkegeln entschädigt für vieles.

An simulierten Jets stört mich immer die hohe Geschwindigkeit und das »anonyme« Abballern von mehreren Meilen entfernten Radarkontakten. Anders bei Subwar: In schönster Doppeldecker-Langsamkeit werden feindliche U-Boote ausmanövriert und mit gemächlich dahinziehenden Torpedos bekämpft. Zusätzlich kommt das typische Silent-Service-Gefühl rüber, wenn man versucht, Mäuschen zu spielen und ja kein Geräusch zu verursachen.

subwar 2050

286 · **386/486** · **VGA** · Super VGA · **Soundblaster** · S'Blaster Pro · General MIDI · CD-Audio · **Maus** · **Joystick**

Spiele-Typ	Action-Simulation
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 140,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 585 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 0,1 MByte

Besonderheiten: Gegenüber der Diskettenfassung um drei zusätzliche Einsatzgebiete erweitert.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

75



FALCON GOLD



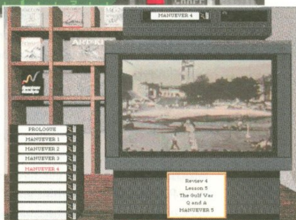
Falcon 3.0 ist nach wie vor eine der anspruchsvollsten Flugsimulationen

Um die Wartezeit auf Falcon 4.0 zu verkürzen, schiebt Spectrum Holobyte schnell eine Compilation der alten Simulationen dazwischen – digitales Lehrvideo inklusive.

Seit Jahren ist Spectrum Holobytes »Falcon« der unangefochtene Liebling aller Flugsimulationsfreunde, die bei höchster Realitätsnähe, dicken Handbüchern und schwer zu fliegenden Maschinen abheben. Bis Ende des Jahres soll endlich der offizielle vierte Teil der Jet-Saga landen und auch die Grafik auf den heutigen Stand der Technik bringen. Doch bis dahin dauert es noch ein Weilchen und der eingefleischte Fan kann sich derweil »Falcon Gold« zu Gemüte führen, das auf einer CD »Falcon 3.0«, die Zusatzdisks »Operation Fighting Tiger«, »MiG 29«, »F/A-18 Hornet« und das digitalisierte Lehrvideo »Art of the Kill« vereint.

Das US-Kampfflugzeug F-16 Falcon steht im Mittelpunkt der Reihe, die durch ihre extreme Realitätsnähe und dem damit verbundenen enormen Schwierigkeitsgrad die Jet-Freunde in zwei Lager spaltet. Die einen feiern die Falcon-Reihe als Referenzprodukt, die anderen sprechen ihr aufgrund der für Einsteiger mehrwöchigen Einarbeitungszeit jeglichen Spielspaß ab. Prinzipiell fliegen sich die Maschinen ähnlich wie in anderen Flugsimulationen. Doch bei Falcon gibt es keine freundlichen Features, die Einsteigern das Navigieren erleichtern oder das Radargerät mit eindeutigen Icons statt der kryptischen Symbole versehen.

Es ist weiterhin möglich, das Können der gegnerischen Piloten einzustellen, diverse Schauplätze oder Schwadrone auszuwählen oder sich per Modem beziehungsweise Netzwerk mit bis zu sechs menschlichen Gegnern zu bekriegen. Reizvoll ist dabei, nicht nur gegeneinander anzutreten, sondern Seite an Seite Missionen zu erfüllen. Die Sammlung aller Programme, Patches, Updates und Zusatzdisketten auf einem CD-ROM spart zunächst einmal nur Festplattenplatz und bietet keine neuen spielerischen Elemente.



Das Lehrvideo »Art of the Kill« enthält auf Englisch viele interessante Informationen

Für Einsteiger wie Profis gleichermaßen interessant ist das Video »Art of the Kill«, das ausführlich Luftkampftechniken beschreibt und zeigt. Voraussetzung dafür sind allerdings sehr gute Englischkenntnisse. Der Instruktor der amerikanischen Air Force ist kein rhetorisches Wunder und das betont deutliche Sprechen hat er auch nicht erfunden. Wer sich aber die Mühe macht und das Video studiert, erhält neben Hintergrundinformationen zum Luftkampf vor allem detaillierte, teils etwas martialische Beschreibungen, wie man seinen Gegner vom Himmel holt. **(fs)**

florian stangl

Falcon Gold ist für fanatische Falcon-Fans ebenso interessant wie für den Aufsteiger, der sich nach Spielen wie »Strike Commander« für eine ernsthafte Flugsimulation interessiert. Zum einen sind alle Programme in den aktuellen Versionen auf der CD vertreten, zum anderen ist das Lehrvideo »Art of the Kill« trotz des martialischen Namens wirklich sehenswert und informativ.

Wer aber alle Programme der Falcon-Reihe schon besitzt und beherrscht, braucht die CD eigentlich nicht. Der verbesserte Nachfolger soll ja in ein paar Monaten kommen.

Einsteiger seien gewarnt: Die Falcon und noch mehr ihre Kontrahentin, die MiG 29, sind nicht leicht zu beherrschen. Für eine schnelle Runde zwischendurch sollten Sie lieber zu leichter zugänglicher Kost wie »T.F.X.« greifen.

Auch grafisch macht es nicht so viel her wie die neusten Simulationen, ist aber dafür korrekt bis ins Detail. Wer Spaß daran findet, sich wochenlang in ein Programm reinzuknien und durch dicke Handbücher zu wühlen, sollte sich Falcon Gold näher ansehen.



falcon gold

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Flugsimulation
Hersteller	Spectrum Holobyte
Ca.-Preis	DM 140,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch (F/A-18-Handbuch in Englisch); gut
Spieltext	Englisch; viel (Sprachausgabe im Video)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 605 KByte + 2 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 10 MByte
CD-Belegung: ca. 450 MByte

Besonderheiten: Alle Falcon-Programme auf einer CD plus englisches Lehrvideo.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM und Joystick.





PGA TOUR GOLF 486

Natur pur: Die SVGA-Grafik bei diesem CD-ROM-Golf ist so schnuffig, daß man fast schon die Käferchen im Gras zahlen möchte. Eine edle Sportsimulation für dicke Rechner.



Was mag ein lauschigerer Ort sein als der Golfplatz, wo sich die Halme des Roughs sachte im Winde wiegen? Es murmelt das Bächlein, ein Vögelchen zirpt in den Wipfeln und gar bitterlich flucht der Typ mit den labberigen Hosen, der seinen Ball im Unterholz nicht mehr findet.

Daß der Golfsport hierzulande nicht als Vergnügen für die breite Masse wie in England oder den USA betrieben wird, liegt an der schnöseligen Mitgliederpolitik der meisten Golfplätze: Stellen Sie sich darauf ein, den Gegenwert eines Mittelklassewagens als Jahresbeitrag abzudrücken. Insofern fällt dem PC eine klassenverbindende Aufgabe zu, wenn er mit vorzüglichen Golf-Simulationen eine preiswerte Alternative zum Bällchenschlagen in freier Wildbahn liefert.

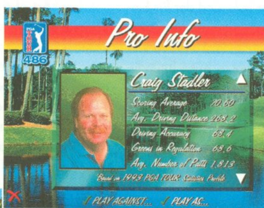
»PGA Tour Golf 486« hat mit dem vier Jahre alten Vorgänger auf den ersten Blick nicht viel gemeinsam. Der belegte auf Festplatte mal eben ein halbes Megabytchen, hatte karge 16-Farben-Grafik und »flache« Bahnen, die alle sehr ähnlich aussahen. Die gute Spielbarkeit, der unkomplizierte Charme der Steuerung und der langfristig motivierende Turniermodus machten aus PGA trotzdem einen achtbaren Hit im Schatten von Access' übermächtigem »Links«.

Beim Electronic Arts' CD-ROM-Nachfolger PGA 486 spielen Sie auf einem von drei wunderschönen Plätzen bei Las Vegas, Hartford oder in Florida. Sie treten im Kampf ums Preisgeld gegen 60 gestandene PGA-Profis an oder schlüpfen in die Rolle eines von neun Assen, die mit eigenen Video-Digitalisierungen besonders ausführlich bedacht wurden. Das Ganze erstrahlt exklusiv in Super VGA und ist mit etwas Sprachausgabe gesegnet.

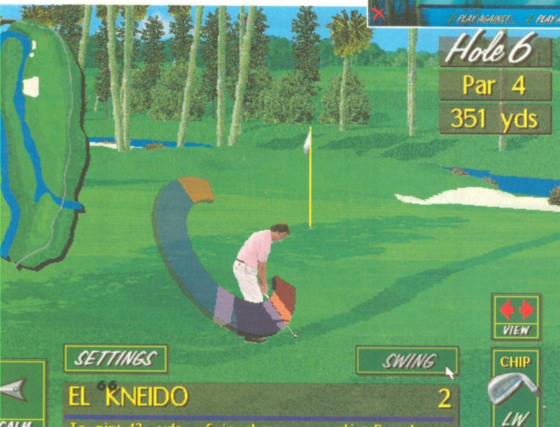
Nach dem Programmstart tippen Sie zwecks Registrierung als Neu-Pro Ihren Namen ein. Spielen Sie eine Runde auf einem der drei Golfplätze – entweder allein, mit menschlichen Kompagnons oder Computergegnern. Neun PGA-Profis wie Fuzzy Zoeller oder Craig Stadler stehen zur Wahl. Zu den Knaben gibt es die aktuellen Karriere-Statistiken und ein bißchen Sprache, wenn die Pros über ihre Lieblingsgolfplätze philosophieren. Die Herren lassen sich nicht nur als Gegner bemühen; Sie können auch einen Charakter übernehmen und selbst steuern. Das ist nicht zuletzt deshalb ganz witzig, weil für diese neun Personen eigene Spielfigur-Animationen digitalisiert wurden. Je nach Schlagart und Erfolg gibt es verschiedene Varianten: Vergeigt z.B. der Fuzzy seinen Putt, schüttelt er unwillig den Kopf.

Langfristig ist natürlich der Turniermodus am interessantesten. Viermal werden rund 60 Profis über einen Platz gehetzt. In den ersten beiden Durchgängen muß man den »Cut« überleben; die Teilnehmer mit den miesesten Ergebnissen werden aussortiert. Nach dem abschließenden Abklappern der 18 Löcher wird das Gesamtergebnis präsentiert und das Kleingeld verteilt. Über den Zwischenstand informiert Sie das Scoreboard: Nach jedem Einlochen bekommt man gezeigt, wie sich die computergesteuerten Konkurrenten angestellt haben und welche Position unser Golfer momentan im Gesamtklassement einnimmt.

Die Steuerung basiert auf dem klassischen Prinzip, das einst »Leaderboard« in der C 64-Ära einführte. Sie müssen bei einer auf und ab sausenden Anzeige zweimal im richtigen Augenblick Maus- oder Space-Taste drücken, um Stärke und Effet des Schlages zu bestimmen. An die Stelle des mickrigen Balkens beim alten PGA Golf rückt jetzt ein dreidimensionales Scheibchen, das halb-transparent über



Schlüpfen Sie in die Rolle von Craig Stadler oder einem der anderen acht PGA-Profis



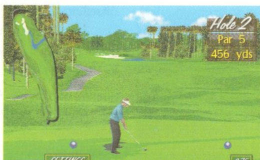
Viel los auf dem Bildschirm: Links oben ist die Übersicht des momentanen Parcours, darunter befindet sich die Windanzeige. Dank eingeschaltetem »Grid« erkennen Sie die Bodenunebenheiten besser. Man beachte außerdem den Schatten, den die Bäume elegant aufs Grün werfen.

heinrich lenhardt

Man kann nicht alles haben: PGA (alt) war ein unverschämt flottes Golf-Leichtgewicht, mit dem man schnell mal 18 Löcher abklappern konnte. Der grafische Anspruch (flaches Gelände, igitt!) litt allerdings unter dieser Dynamik. Heutzutage haben wir CD-ROM, Super VGA und einen generalüberholten Nachfolger. Die Grafik sieht gigantisch gut aus, die Plätze werden viel detaillierter simuliert, digitalisierte Animationen machen jeden Abschlag zum Erlebnis – doch das Tempo ging dabei vor die Hunde. Auch der High-End-Anwender muß beim Laden eines neuen Parcours angesichts der CD-Festplatten-Rödelei eine ordentliche Portion Geduld beweisen.

Läßt man diese Trägheiten mal außen vor, ist der Spielspaß enorm. Gerade bei Golf-Simulationen ist die Optik ein wesentlicher Motivationsheber und die Steuerung erweist sich als ähnlich schnittig wie in alten PGA-Tagen. Mit der vergrößerten Dosierungsanzeige lassen sich die Bälle ganz gekonnt anschneiden. Vor allem auf dem Einsteiger-Level kommt man zu raschen Erfolgserlebnissen.

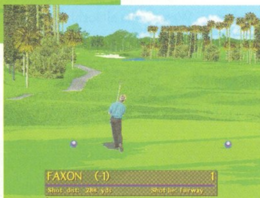
Links 386 Pro von Access bleibt als realistische Simulation eine Klasse für sich. PGA Tour Golf 486 bietet im direkten Vergleich ein paar Finessen weniger, ist aber leichter zugänglich und mit mehr technischen Gimmicks gespickt. Für Einsteiger oder Gelegenheits-Golfer ist es deshalb die bessere Wahl.



Phase 1: Stärke und Effet des Schlags wurden bereits festgelegt

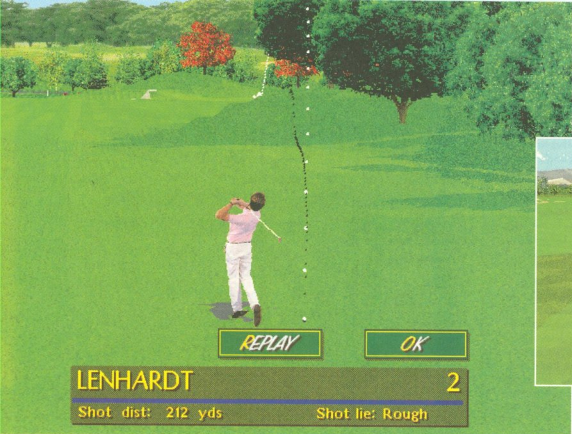


Phase 2: Bei der Ausführung werden die Menüs elegant ausgeblendet

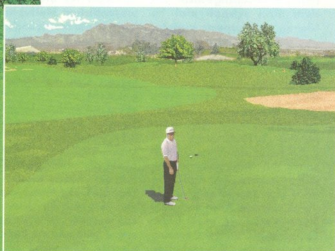


Phase 3: Gelandet – sofort folgt die Angabe der Schlagweite

die Spielgrafik projiziert wird – sieht nett aus und erlaubt präzisere Resultate. Mit dem Effet sorgt man dafür, daß die Flugbahn des Balls eine Kurve nach links oder rechts macht (Hook und Slice). Diese Technik läßt sich gezielt einsetzen, um widrige Hindernisse zu überlupfen oder einer Kurve des Parcours zu folgen. Wie im richtigen Golf wird häufig unbeabsichtigt verzogen: Wenn Sie das Timing beim Tastendrücken etwas verhauen, bekommt der Ball einen unerwünschten Drall nach links (zu früh gedrückt) oder rechts (zu spät reagiert). In Verbindung mit einem kraftvollen Schlag entschwindet das Bäll-

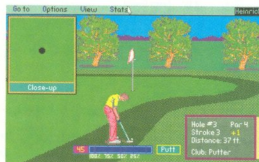


Die weißen Pünktchen verdeutlichen beim »Replay« die Flugbahn. Hier erkennt man schön, wie der Ball einen Baum überflog und sicher auf dem Fairway landete.



Knapp daneben ist auch vorbei: Mißlingt ein Schlag, reagieren die digitalisierten Spielfiguren mit genervter Miene

Spiele-test



1990: Der karge Vorgänger PGA Tour Golf



1994: Die Fortsetzung wurde verschönert

chen dann fröhlich raschelnd im tiefsten Rough oder geht in einem Sandbunker auf Tauchstation.

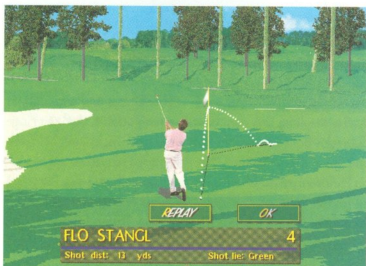
Auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad nimmt Ihnen das Programm viel Arbeit ab. Der unsichtbare Caddy pickt nicht nur den Schläger heraus, der in der momentanen Situation am günstigsten wäre. Auf der flexiblen Schlaganzeige wird zudem der Bereich markiert, den Sie bei der Stärke anvisieren sollte, um mit dem Ball das Grün zu erreichen. Der Toleranzbereich ist recht großzügig; man muß nicht millimetergenau arbeiten, um saubere Schläge zu produzieren. Durch entsprechende Einstellungen lassen Sie nicht nur den Wind auffrischen, sondern machen auch den Caddy arbeitslos (Schläger eigenhändig heraussuchen), verbannen die »Idealschlag-Markierung« (selber hochrechnen) und sensibilisieren die Messungen für Schlagstärke und Effet (nur für Leute mit guten Reflexen und noch besseren Nerven). Sind Ihre Eingaben abgeschlossen, werden die Menüs ausgeblendet, um die Schlagausführung in aller Ästhetik zu bewundern. Danach dürfen Sie mit »Replay« die Aktion erneut studieren: Die Flugbahn des Balls wird dann durch weiße Pünktchen verdeutlicht. Speichern kann man seine Lieblingsschläge allerdings nicht.

Die ausgesprochen liebliche Darstellung der drei Golfplätze erfolgt in drei Detailstufen. Jeder Baum ist eine Augenweide; selbst der Verlauf von Schatten wird berücksichtigt. Das Gelände ist im Gegensatz zum Vorgängerspiel jetzt richtig perspektivisch. Beim Putten entfällt das Umschalten auf eine separate 3D-Analyse des Grüns: Statt dessen können Sie ein Gitternetz über dem Boden anzeigen lassen, um Unebenheiten besser zu erkennen. Vor dem Putten meldet sich gerne der (abschaltbare) Sportreporter per Sprachausgabe. Verhalten flüsternd, um den großen Meister nicht zu stören, gibt er eine kurze Analyse ab (Hausnummer: »Dieser Putt wird etwas nach links ausbrechen. Wenn er ihn einlocht, hat er ein Birdie geschafft.« – allerdings in Englisch).

Ein Kapitel für sich sind die stolzen Hardware-Anforderungen. Ohne Super VGA, Doublespeed-CD-ROM und 8 MByte RAM bekommt man die schicken 3D-Golfplätze nicht auf seinen Monitor. Die Wartezeiten von Abschlagspunkt zu Ab-

florian stangl

PGA Tour Golf 486 besticht spontan durch edle Aufmachung und detaillierte Grafik. Die sorgfältig digitalisierten Gegner erfreuen das Auge durch unterschiedliche Reaktionen bei erfolgreichen Schlägen und die Kommentare aus dem Off senken sich zum beschwörenden Flüstern, wenn der entscheidende Putt ansteht.
Das alles sorgt für die richtige Atmosphäre und freut besonders Solo-Golfer. Nur ein intelligenter Mehr-Spieler-Modus wie die »Recorded Players« von Links Pro fehlt mir noch zum Glück.



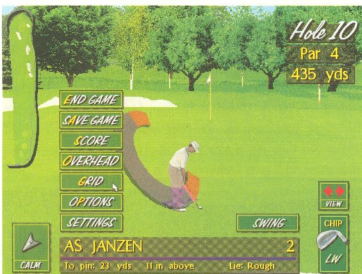
Der Ball prallt von der Fahnenstange ab und hoppelt aufs Grün



im wettbewerb

Links 386 Pro	90
PGA TOUR GOLF 486	**85**
David Leadbetter's Golf	77
Ryder Cup	59
Nick Faldo's Golf	34

Nein, der spielerische Anspruch von Links 386 Pro wird auch durch das neue PGA nicht erschüttert. Doch der Neuling ist bewußt etwas einfacher gehalten: Er ist leichter erlernbar, während Links das Nonplusultra für Golf-Experten bleibt. PGA bietet die beste Grafik, aber leider auch die heftigsten Geduldsproben beim Nachladen. Sparschwein-Alternative: Das ältliche David Leadbetter muß nach heutigen Maßstäben auf 77 Punkte abgewertet werden. Microprose bietet dieses Oldie gerade zusammen mit der Rennsimulation Formula One Grand Prix auf einem CD-ROM an – gutes Schnäppchen. Eher erheiternd muteten die jüngsten Golf-Versuche von Ocean (Ryder Cup) und Grandslam (Nick Faldo, Autsch!) an.



Sie haben jederzeit Zugriff auf die wichtigsten Optionen

schlagspunkt bewegen sich etwa in Links-Pro-Dimensionen; sind auf einem 486er also durchaus noch erträglich. Nur das Nachladen des folgenden Parcours wird zur Geduldsprobe: Eifrig werden temporäre Daten auf der Festplatte geparkt; bis der Abschlag beim nächsten Fairway erfolgt, kann man schon mal ein knappes Minütchen gähnend verbringen. Etwas Erleichterung verspürt nur der elitäre Kreis von Anwendern, die mehr als 8 MByte Speicher in Ihre Kiste gepackt haben. Aber Golf war ja schon immer ein Spiel für Leute mit viel Geduld....

(hl)

pga tour golf 486

286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ■ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; wenig (auch Sprachausgabe)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut

Freies RAM: insgesamt 8 MByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte (plus ein paar MByte für temporäre Dateien)
CD-Belegung: ca. 250 MByte
Besonderheiten: Drei Golfplätze, ausführlicher Turniermodus.
Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 16 MByte RAM, Maus und Super VGA.

85



INTERNATIONAL TENNIS OPEN

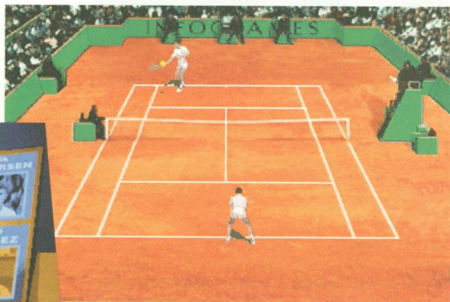
Elektronikmulti Philips setzt einige Programme seiner Spielkonsole CD-i für den PC um. Den Anfang macht diese Tennis-Simulation, deren Unterhaltungswert ähnlich beschränkt ist wie das Charisma von Michael Stich.

Videospiele-Marktführer Nintendo weiß schon, warum er seine höchst populären Mario-Titel nicht für andere Systeme wie Sega oder PC umsetzt. Die Plattformspiele um den schnauzbärtigen Klempner sind so gut, daß viele Kunden sich alleine deswegen die Nintendo-Hardware zulegen. Philips sieht dies nicht ganz so eng und bringt in Zukunft PC-CD-ROM-Versionen von auserwählten Entwicklungen seiner hauseigenen Konsole CD-i heraus. Angesichts der Qualität von »International Tennis Open« droht damit kein Schaden beim Hardwaregeschäft: Dieses Sportspiel ist nämlich so schlecht, daß sich deswegen bestimmt niemand die CD-i-Hardware gekauft hätte.

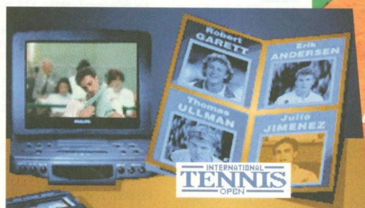
Erstes Verwundern löst die verschwenderische Darstellung des Spielfelds aus. Rund um die Randmarkierungen ist viel unnötige Luft, wodurch Centre Court und Spieler-Sprites unnötig wutzelig gerieten. Viel zu lachen hat der bedauernswerte Akteur, der im Zwei-Spieler-Modus vom hinteren Rand aus spielen muß: Durch einen leichten perspektivischen Effekt geriet das andere Ende des Platzes noch eine Nummer schmäler. So läßt sich zumindest das stete Wackeln und Zucken der übel animierten Spielfiguren erklären: Nur widerstrebend scheinen die digitalen Akteure auf Sand, Rasen oder Kunststoffbelag zu schlurfen.

Sie bestreiten Schaukämpfe gegen Mensch bzw. Computergegner oder kämpfen sich bei einem von drei Turnieren bis ins Finale vor. Doppel-Wettbewerbe sind leider nicht vorgesehen. Dafür gibt es drei Schwierigkeitsgrade und zuschaltbare Computer-Schlaghilfe: Sie müssen nur den Feuerknopf drücken, das Programm führt dann die ideale Technik aus.

Vor allem für den Sound wird die CD ausgereizt. Ordentlich digitalisierte Publikumsreaktionen und passende Sprachkommentare eines Sportreporters steigern die Atmosphäre; bei der übersetzten Version sogar komplett in Deutsch. Zugunsten eines flotteren Spielflusses läßt sich das Digi-Plappermäulchen auch ausschalten. Unterbrechungen beim 5-Satz-Marathon sind dank Speichern des Zwischenstands kein Problem. Und holzen Sie trotz der einfachen Steuerung nur Grausamkeiten zusammen, hilft eine Trainingsrunde mit der Ballmaschine. **(hl)**



Mikroben-Tennis mit schönem Sandplatz-Farbverlauf



Ein kurzes Video zeigt den Gegner: Seine mentale Kraft bezieht er aus kuscheligen Augenblicken mit dem Schmusehandtuch.

heinrich lenhardt

Wir Tester von PC Player sind ja tief in unserem Herzen gutmütige Burschen und stets auf der Suche nach positiven Aspekte. Stellen wir also erst einmal fest, daß in punkto PC-Tennis seit längerem eine Dürreperiode herrscht; da freut man sich über jede Neuerscheinung. Und der Sound ist bei Philips' CD-ROM-Debut wirklich erfrischend mit realistischen Publikums-Samples und einfühlsamem Sprachausgabe-Kommentar.

Mit einem dicken Doppelfehler hat sich das Programm aber selber abgeschossen: A) peinliche Grafik, bei der sich auch jedes Diskettenspiel schämen müßte und B) magere Steuerung mit einem zu Tode beruhigten Spielablauf. International Tennis mag allenfalls absolute Einsteiger erfreuen: Im computerunterstützten Dilettanten-Modus hat der notorischste Sportversager echte Siegeschancen. Ansonsten: angenehme Nachtruhe.



international tennis open

❑ 286 ■ 386/486 ■ VGA ❑ Super VGA ■ Soundblaster ❑ S'Blaster Pro ❑ General MIDI ❑ CD-Audio ❑ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Philips/Infogrames
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; gut (auch Sprachausgabe. Dt. Vers. in Vorbereitung)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 540 KByte
Festplattenplatz: ca. 7 MByte
CD-Belegung: ca. 220 MByte

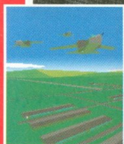
Besonderheiten:
Zwei-Spieler-Modus (nur gegeneinander; Doppel nicht möglich).

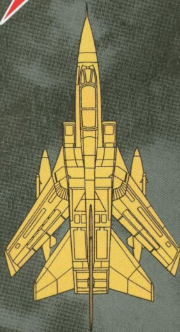
Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.



TORNADO

Kostenlose Beilage: CDROM version ROYAL NAVY HELICOPTER SIMULATION



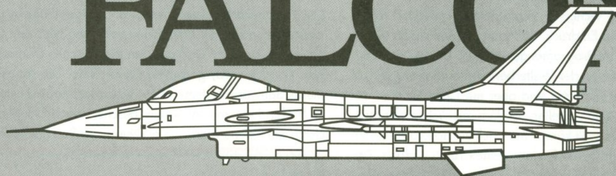





"Eine ausgezeichnete Simulation mit viel Liebe zum Detail" PC Review - 9/10
"Tornado ist einfach hervorragend. Die Spieltiefe. Die Realitätsnähe." PC Zone - 93%, Classic Award

Zwei ausgezeichnete Flugsimulationen!

FALCON





"Die Grafik ist umwerfend. Der Spielablauf ist schnell und ergreifend." PC Review - 9/10
"Überragende Realitätsnähe und Spannung." PC Home 90%

3.0







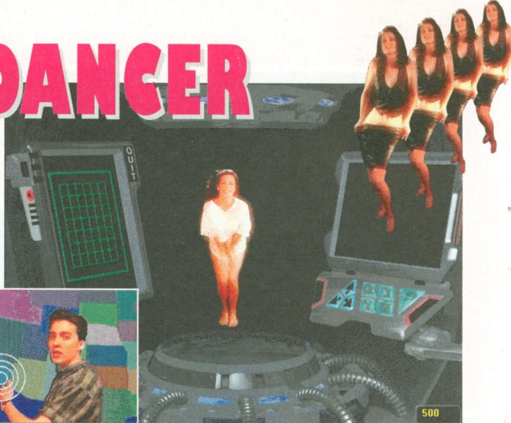
PC Screen Shots

Digital Integration Limited, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberley, Surrey, GU15 3AJ.

NEURODANCER

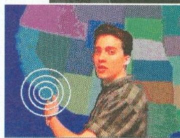


...und wenn jemand überhaupt keine Ahnung von Computern hat, faselt er gerne über »Cyber-Sex«. Neurodancer liefert etwas Gesprächsstoff für die nächste Wichtigtuer-Stehparty, aber weit und breit kein Spieldesign.



Gefälliger Augenaufschlag, dann muß das Hemdchen dran glauben

Tarnen und täuschen ist das Motto der Stunde für erotisch ambitionierte Software. Einprägsame Titel wie »Strip Poker« oder »Mehr Busen, Teil 2« transportieren wenigstens eindeutige Messages an die Zielgruppe. Arglose Spieler, die im Händlerregal ein gewisses »Neurodancer« beschnuppern, haben hingegen Zuordnungsschwierigkeiten: Das könnte ja ein richtiges Spiel sein? Durch die Erforschung geheimnisvoller 3D-Labyrinthe mit einem ferngesteuerten Robotergreifarm verdient man sich die nötigen Credits, um das örtliche Cyber-Datennetz anzuzapfen. Die drei »Neurodancer« sind hier abrufbereit wie eine Pizza und räkeln sich erst dann für den geneigten User, wenn er genug Bonität vorweisen kann – an solchen sorgfältigen Geschäftspraktiken kann sich die Deutsche Bank noch was abgucken.





Wetterbericht und Schuldeneintreiber: Der Humor der Drumherum-Videoclips hält leider nur kurze Zeit vor

Ein paar witzige, technisch akzeptable Drumherum-Videoclips erwecken den Eindruck, daß man hier bei einem durchaus professionellem Programm gelandet ist. Die kurzen Amüsement-Häppchen von der Wetterbericht-Veralberung bis zur Anrufbeantworter-Message sind aber nur Deko für den kargen Inhalt: leider kein virtueller, sondern reichlich reeller Müll. Durch die 3D-Unterwelt kämpft man sich zu Sicherungskästen vor, wo man einige Sekunden lang seine Credits abzapft. Ziehen Sie den Greifarm nicht schnell genug zurück, gibt es einen Strafzettel nebst Rausschmiß aus dem Tunnelreich. Macht nix, spätestens nach der dritten Session entdeckt man den kleinen, aber farblich markanten Punkt auf dem Bildschirm, der durch wiederholtes Anklicken den Kontostand wuchern läßt.

Spätestens hier läßt Neurodancer die Maske des »Spiels« fallen: Klar geht es nur darum, drei mild erotische arbeitslose Schauspielerinnen bei unpraktischen Ausziehtechniken der Kategorie »nestel-nestel« zu beobachten. Höhepunkt der Interaktivität: Mit schweißnasser Hand dürfen Sie das Kleidungsstück anklicken, welches als nächstes unter Begleitung beharrlicher Hüftenrotationen für den Wäschekorb freigegeben wird. Einziges langfristiges Ziel ist das Beglotzen der Entpackungsaktionen aller drei Damen bis ins Endstadium. Daß aus den tänzerischen Darbietungen kein Quickie wird, garantiert Quick Time: Die Langsamkeit dieses Software-Systems (Hilfe, eine Macintosh-Umsetzung!) in Verbindung mit Windows beschert auch Doublespeed-Usern zahlreiche Momente erzwungener Beschaulichkeit. **(hl)**

heinrich lenhardt

Nun lasset fahren alle Hoffnung: Eine Viertelstunde lang wird hier ein Spiel vorgetäuscht, doch dann mündet Neurodancer in die eher peinliche als prickelnde Begutachtung einiger Teilnehmerinnen des Hausfrauen-Bauchtanzkurses.
Dank des eingebauten, höchst offensichtlichen Schummeltricks hat man sich in kürzester Zeit ans Ziel vorgetastet und darf zur Strafe eine Woche schlechte Laune schieben: Wie konnte ich nur gutes Geld für das bißchen Software ausgeben...
Und der Lustwert? Im Vergleich zum derben Durchschnitt landläufiger Erotoware bewahren sich die Neurodancers zumindest einen Hauch von Ästhetik.
Die triebgeplagte Zielgruppe sei aber gewarnt: Je angezogener die Damen, desto besser sehen sie aus.



neurodancer

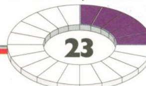
☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Interaktive Strip-Trilogie
Hersteller	Pixis
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; mittelschwer (auch Sprachausgabe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 8 MByte unter Windows 3.1
Festplattenplatz: ca. 1 MByte
CD-Belegung: ca. 480 MByte

Besonderheiten: Begutachtung dreier Entkleidungskünstlerinnen. Cheat-Modus eingebaut.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Doublespeed-Laufwerk.



Talk to Sakka

"Where does Unit live?"
"What kind of Morph is The One Who Knows All?"
"Where did The One come from?"

Außer der Sprachausgabe gibt es nichts Neues

CD ROM

INHERIT THE EARTH

Die Erde in ferner Zukunft: Die Menschen sind verschwunden und intelligente Tiere bevölkern den Planeten. Unter ihnen ist der Fuchs Rif, der bei einem Rätselwettbewerb beschuldigt wird, eine geheimnisvolle Kugel gestohlen zu haben, die das Wetter vorhersagt.

Mit dem Cursor klickt der Spieler Gegenstände im Grafikfenster und ein paar Verben zwecks Objekt-Manipulation an. Aus Gesprächen mit anderen Personen erfahren Sie wichtige Hinweise, ohne die man schnell in einer Sackgasse landet. Die Rätsel sind simpel aufgebaut und leicht zu lösen. Mehrere Labyrinthe müssen erforscht werden, wobei es sich empfiehlt, Karten mitzuzeichnen: Das Programm bietet keine Automapping-Funktion.

Spielerisch hat sich gegenüber der Diskettenversion nichts getan, nur unterhalten sich jetzt alle Personen per englischer, sehr guter Sprachausgabe miteinander. **(fs)**

florian stangl

Komplexer ist Inherit the Earth auf der CD nicht geworden. Doch die stimmungsvolle Story und die schön skizzierten Charaktere machen diesen Mangel teilweise wett. Die durchgehende Sprachausgabe sorgt für mehr Atmosphäre als in der Disketten-Version, ist aber kein unverzichtbarer Bonus. Wer des Englischen nicht hundertprozentig mächtig ist, läßt sich den Text parallel ins Bild einblenden. Größter Kritikpunkt neben den simplen Rätseln ist das zeitaufwendige Umherlaufen. Das führt schnell zu Frust und ungeduldigem Herumrutschen auf dem Stuhl.

inherit the earth

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA □ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI □ CD-Audio ■ Maus □ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	World Computing
Ca.-Preis	DM 110,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel (Sprachausgabe)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 590 KByte RAM + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 1 MByte
CD-Belegung: ca. 480 MByte

Besonderheiten: Einfaches Adventure mit familiengerechter Aufmachung. Deutsche Version in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

64



THE HIDDEN BELOW

Mit dem Messer in der Hand für ein monsterfreies Land: Ein deutsches Programmteam schickt Sie in 3D-Labyrinthe, um Aliens effektvoll zu zerlegen. Das hatten wir doch schon mal...?



Hohe Räume wechseln sich mit niedrigen Gängen ab

Es vergeht eigentlich kein Tag, an dem die Erde nicht von irgendwelchen übellaunigen Außerirdischen heimgesucht wird. Gottlob gibt es ständig lebensmüde Erdlinge, die den Kampf mit den Invasoren aufnehmen. In »The Hidden Below« ist es ein ganz normaler Privatdetektiv, der bei einer Routineuntersuchung auf ganze Horden von Aliens stößt, die sich in den Kellergewölben einer Fabrik tummeln. Er wird gefangen genommen, kann fliehen und versucht anfangs nur mit einem Messer bewaffnet, seine Häscher in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Dabei sieht der Spieler die Räumlichkeiten in stufenloser 3D-Grafik – »Terminator Rampage« oder das mittlerweile indizierte »Doom« lassen grüßen.

Auf den ersten Blick wirkt »The Hidden Below« wie ein alter Bekannter. Das Grafikfenster beherrscht den Bildschirm, am linken Rand werden die Waffen angezeigt und unten ragt eine Hand mit der gewählten Waffe in den imaginären Raum. Beim Gehen schwingen Raum und Hand mit, die Schritte hallen hohl in den leeren Gängen. Richtig fließend animiert sind die Bewegungen nicht und wenn der Raketenwerfer in Aktion tritt, ist erst mal eine kurz Zwangspause angesagt. Der zuschaltbare Hires-Modus macht's noch schlimmer, denn die minimal bessere Grafik wird dem Spieler durch den enormen Geschwindigkeitseinbruch madig gemacht.

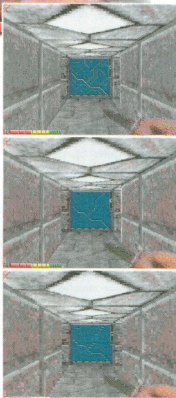


Mit einem verkleinerten Grafikfenster läuft The Hidden Below auch auf langsameren Rechnern zufriedenstellend



Den Spieler erschrecken weniger die Gegner als vielmehr deren wenig appetitliche Darstellung

Das düstere Design der insgesamt 20 Levels hat dennoch seine Reize. Denn das 3D-Grafiksystem von Hidden Below ermöglicht neben Blicken nach oben und unten auch schiefe Ebenen sowie runde Röhrengänge. Es gibt lange, dunkle Gänge, große und runde Räume sowie niedrige Korridore, durch die der Spieler kriechen muß. Treppen sind ebenso vorhanden wie Aufzüge, Geheimgänge oder Laufbänder. Manche Räume erreichen Sie nur, wenn vorher Schalter umgelegt oder farbige Schlüssel gefunden wurden.



Die hohe Auflösung (oben) unterscheidet sich kaum von der Standard-Darstellung (mitte). Nur der schnellste Modus (unten) ist arg pixelig.

Zu Beginn ist der Spieler lediglich mit einem großen Messer Marke »Rambo« ausgerüstet, doch schon bald wird das Waffenarsenal nach allen Regeln der Kriegskunst aufgestockt. Neben einer Pistole und Gewehren verschiedener Kaliber gibt es noch Flammen- und Raketenwerfer, Minen und Handgranaten sowie Äxte unterschiedlicher Größe. Trotz des umfangreichen Vorrats an Mordwerkzeugen befürchten die Programmierer keinen Ärger mit der Bundesprüfstelle, die ja

florian stangl

Die Ansätze sind wirklich gut, doch dann versumpft The Hidden Below schnell im Pixel-Brei. Gelungen ist die Idee mit den schiefen Ebenen; die Levels sind teilweise recht interessant aufgebaut. Die düstere und durch die Farbwahl leicht psychedelische Atmosphäre wirkt motivationsfördernd.
Nur können diese Pluspunkte nicht darüber hinwegtäuschen, daß die Puzzles wenig einfallsreich sind oder die Grafik vergleichbarer Spiele wie »Doom« besser und schneller ist. Unter Super VGA wird The Hidden Below nicht wesentlich schöner, aber fast unspielbar langsam. Die Grafik-Vollbremsung bei Kämpfen mit den häßlichen Aliens läßt bald Frust aufkommen.
Immerhin sorgen einige der Levels durch ihren kniffligen Aufbau, der den Weg zum Ausgang in das nächste Stockwerk erschwert, für Spannung.
Trotzdem fesselt das Spiel nicht richtig vor dem Monitor; dazu wirkt The Hidden Below zu unausgereift.

schon beim blutigen »Doom« den »Indiziert«-Stempel zückte. Die Verkaufsversion von Hidden Below wird optisch entschärft, Alien-Blutspritzer und ähnliche Nuancen gibt es nur als Update beim Hersteller – gegen Altersnachweis, versteht sich.

Gesteuert wird wahlweise mit Tastatur (gewöhnungsbedürftig), Joystick (besser digital als analog) oder Game Pad (ordentlich). Ohne Tasten geht es in keinem Fall, denn einige Spezialfunktionen müssen über das Keyboard aufgerufen werden. Ein Automapping-Kartograph liegt als Extra irgendwo in den Gängen, ebenso Nacht- und Infrarotsichtgeräte, Munition und Medikamente. Die Größe des Grafikfensters wird per Tastendruck verändert, um die Geschwindigkeit langsameren Rechnern anzupassen. Zehn Spielstände lassen sich an beliebigen Stellen speichern. **(fs)**



Der Flammenwerfer röstet gründlich



the hidden below

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Soft Enterprises
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig (deut. Sprachausgabe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 500 KByte + 2 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 7 MByte
CD-Belegung: ca. 160 MByte

Besonderheiten:
Drei Schwierigkeitsgrade und drei Installationsarten.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Super VGA und Joystick.

58



Mystische Klettertour: Zool riskiert ein Auge

ZOOL 2

Noch einmal ins Gewühl: Eines der schnellsten Plattformspiele erlebt seine technisch beeindruckende Neuauflage.

Heute vor 16 Monaten: Wir waren alle jünger, hatten mehr Haare und der TSV 1860 war noch nicht in die Bundesliga aufgestiegen. Neben solchen elementaren Säulen des menschlichen Daseins verschoben sich auch die Maßstäbe im Actionspiel-Genre. »Jump-and-Runs«, Reaktionstests mit viel Gehüpfe und ein bißchen peng-peng, waren einst auf PCs rar wie freie Parkplätze im Poinger Gewerbegebiet. Als vor gut einem Jahr Gremlin seinen Amiga-Hit »Zool« für den PC umsetzte, war das Staunen groß: Das überaus flotte, grafisch niedliche Programm war gerade das richtige für den Action-Nachholbedarf. Heute ereilt uns »Zool 2«, doch wir reiben uns nicht mehr ganz so verwundert die Augen: Mit Titeln wie »Cool Spot« ist der Action-Hunger in den letzten Monaten befriedigt worden.

Für Zools zweiten Auftritt wurde die Grafik aufgemöbelt: Die fünf Levels, säuberlich in je drei Abschnitte unterteilt, sind wesentlich farbenfroher als der Vorgänger. Spielerisch wagte man wenig Experimente: Sie flitzen in Höchstgeschwindigkeit durch die verwinkelten Stufen, folgen einem Pfeil Richtung Ausgang, klettern an Wänden hoch und beschießen die kunterbunten Schmusebösewichte. Rummst Zool das Logo eines Sponsors an (ein englischer Süßwaren-Hersteller, aufregend), springt ein Extra dabei raus. Unverwundbarkeit oder mitballernder Schatten sind bekannt; neu ist die Suche nach drei Ringen pro Abschnitt. Zu Spielbeginn wählt man außerdem zwischen Zool und seinem weiblichem Pendant, was keine dramatischen Auswirkungen auf den Spielablauf hat.

Die fröhlich-bunte Unübersichtlichkeit von Teil 1 blieb ebenso erhalten wie die beeindruckende Menge an Objekten. Ganze Berge Bonus-bescherender Gegenstände und quirliger Gegner laufen auf. Diffizile Sprung- und Kletter-Kombis sind zur Meisterung mancher Klippe notwendig; neben dem hohen Tempo sorgt eine gewisse Schliddrigkeit unserer Spielfigur für Verwirrung. Schwindelfreie Naturen lassen sich dann auch angesichts von Sackgassen nicht schrecken: Hackt unser Held gegen manche vermeintliche Mauer, ackert er sich einen Geheimgang frei.



Bunter als der Vorgänger, aber spielerisch kein großer Fortschritt

Die CD-ROM-Version bietet außer ein paar entbehrbaren Intro-Animationen keine nennenswerten Erweiterungen.

(hl)

heinrich lenhardt

Natürlich wirkt Zool 2 im direkten Vergleich netter als sein Vorgänger. Die ohnehin schon manierliche Grafik wurde nochmals verbessert, die Musik ist von höchster Knackigkeit und im Detail gibt es sogar eineinhalb neue Spielideen zu bestaunen. Wenn man nichts gegen Hektik hat, spielt sich der Nachfolger ganz solide.

Aber: Herrschte vor Jahresfrist noch Jump-and-Run-Notstand, gibt es mittlerweile reichlich Alternativen. Virgins Cool Spot hat mehr Charme und spielerische Qualitäten; Epic Megagames legt demnächst das umfangreiche Jazz Jackrabbit vor. Actionfans werden es sich da schon zweimal überlegen, ob sie sich auch noch das nicht sonderlich abwechslungsreiche Zool 2 zulegen wollen.

Ein hübsches, buntes Spielchen, das Fans des Vorgängers nicht enttäuschen wird. Nur inhaltlich hat sich Gremlin zu wenig Mühe gegeben. Eine Aufwertung gegenüber der letztjährigen Gesamtwertung von Zool Numero Uno ist deshalb für die Fortsetzung nicht drin.

i zool 2

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA □ Super VGA ■ Soundblaster □ S'Blaster Pro □ General MIDI □ CD-Audio □ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Jump-and-Run
Hersteller	Gremlin
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	Nervige Drehscheiben-Abfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 550 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten:
Drei Schwierigkeitsgrade.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 1 MByte RAM und Digital-Joystick.



Hurra Deutschland



© GUM

Rainbow Arts ®

PROMOTION SOFTWARE

Entwickelt von Promotion Software GmbH, Tübingen, in Zusammenarbeit mit GUM GmbH, Köln. "Hurra Deutschland" ist eine Produktion der GUM GmbH, Köln. Lizensiert an Rainbow Arts ®. Rainbow Arts ist ein Label der Softgold Computerspiele GmbH.

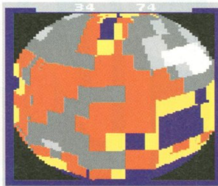
Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128 - 132, 41564 Kaarst • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück • Österreich: Darius Handels GmbH & CoKG • Schweiz: Thali AG, Logico

SOFTGOLD ART DPT. 8/94

Hall of Fame

STARFLIGHT

Große Galaxien und komplexe SF-Szenarien sind keine Erfindung der 90er Jahre. In grauer CGA-Vorzeit leistete Binary Systems Pionierarbeit mit seinem richtungsweisenden Erforschungs- und Handelsspiel.





Auch ein Spiele-Universum mit bescheidenen 16 Farben kann für Spannung sorgen

Ein neues Spiel zuerst auf dem PC vorgesetzt zu bekommen, war Ende 1986 reichlich exotisch. Vor allem, wenn es eine Grafikkarte (Luxus!) benötigte. Im Gegensatz zu »Wizardry 1« und Infocom-Adventures, den einzigen nennenswerten PC-Spielefreuden Mitte der 80er, verlangten die Protze von Electronic Arts doch allen Ernstes eine CGA-Karte für ihr »Starflight«. Kein leichtes Unterfangen in jenen Tagen, als PCs reine Schreibkisten waren und man den Kollegen Michael »Funkschau« Lang unter Aufbietung aller List von seinem System weglocken mußte. Dem war seinerzeit als einzigem Mitglied unserer Redaktion das Statussymbol eines CGA-Systems mit Farbmonitor vergönnt – und zudem war's eine von diesen neumodischen 8-MHz-Turbokisten.



Beim Anheuern von putzigen Aliens sind Fingerspitzengefühl und gute Englischkenntnisse gefragt

Das SF-Erkundungsspiel des Programmierteams Binary Systems war auch inhaltlich seiner Zeit voraus. In einer Ära, in der 8-Bit-Action wie »Ghosts'n Goblins« die Hitlisten anführte, mutete es schon gigantisch an, eine ganze Galaxis zu erkunden: Hunderte von Sonnensystemen mit Planeten, die man alle einzeln anfliegen konnte. Dazu kam der Rollenspiel-Faktor dank Generierung einer Crew aus verschiedenen Rassen mit individuellen Ausbildungen. Für den Handelsaspekt sorgte das Schürfen von Rohstoffen und Einsacken fremder Lebensform auf anderen Planeten, die man auf der Heimatbasis verramschte. Vom Profit leistete man sich bessere Waffen, Triebwerke und Schilde.

Das Starflight-Universum ist vor allem eines: groß! Ständig äugt der Spieler bange auf die Spritanzeige, denn wer zwischen den Sternen strandet, kann höchstens auf den (teuren) Abschleppdienst hoffen. Trotz des 4-Farben-Handicaps wurde jeder Planetenbesuch zum Erlebnis. Die seinerzeit in Spielen höchst ungewöhnliche Fraktalgrafik sorgte für ein paar perspektivische Standbilder bei Start und Landung. Das war anno 1986 schon recht beeindruckend; in meinem ersten Starflight-Test vor knapp sieben Jahren steigerte ich mich in euphorische Verzückung wie »Für PC-Verhältnisse bekommt man gute, teilweise animierte Grafik und sogar eine Art Titelmusik geboten«.

Komplexität und Anspruch von Starflight setzten jahrelang Standards. Umsetzungen für Amiga und das Videospiel Mega Drive wurden grafisch etwas aufgepowert; der Kern blieb unverändert. Auf PCs erschien 1990 noch »Starflight 2«, bei dem der Handelsaspekt in den Mittelpunkt rückte. Der Nachfolger geriet aber etwas langatmig und ideenarm. Tapfer auf gehobenes EGA-Niveau getrimmt, hielt er nicht mit den technischen Entwicklungen Schritt. Auch der kargen Bedienung haftete mittlerweile ein altmodisches Flair an.

Für alle Spiele-Veteranen bleibt Starflight ein Meilenstein, der viele neuzeitliche Erforschungsspiele nachhaltig beeinflußt hat. Vor allem zeigte dieses Juwel der 80er Jahre, daß man auch mit vier Farben und ein paar hundert KByte ein unglaublich komplexes Spiel mit packender Atmosphäre schaffen kann. So manche Softwarefirma, die ganze CD-ROMs mit »interaktiven Filmen« zumüllt, möge sich daran ein Beispiel nehmen. **(hl)**

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

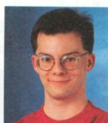
- **...es noch vor Starflight 2 eine Wiederveröffentlichung des ersten Teils gab? Grund: Das ursprüngliche CGA-Programm wurde mit EGA-Grafik zu voller 16-Farben-Pracht aufgepowert.**
- **...Starflight-Erfinder Joe Yberra gerade sein neuestes Spiel veröffentlicht hat? »Alien Legacy« erscheint bei Dynamix und wird in dieser Ausgabe getestet.**
- **...daß wir ab sofort auf eine Gesamtwertung bei der »Hall of Fame« verzichten? Eine faire Bewertung scheitert an der Zwickmühle »Beurteilt man ein Spiel nach dem damaligen Erregungswert oder heutigen Maßstäben?«.**



PC PLAYER UNPLUGGED

Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahms-weise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer seiner »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buh!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.






TITEL	Heinrich Lenhardt	Boris Schneider	Jörg Langer	Florian Stangl
Alien Legacy	4	4	5	3
Battle Bugs	4	5	4	3
Clockwizer	2	3	2	2
Heimdall 2	2	3	4	2
Hurra, Deutschland	2	3	2	2
Ishar 3	2	2	2	2
Lode Runner	4	4	3	4
Manchester United Champions	3	1	1	1
Planet Football	2	1	1	1
System Shock	5	5	5	5
World War II Flight Kit	1	2	1	1
Zool	2	3	2	2
Buzz Aldrin's Race into Space	3	3	3	2
Epic Pinball	2	4	3	3
Falcon Gold	2	3	2	3
Hidden Below	1	2	2	2
Inherit the Earth	2	2	3	3
International Tennis Open	2	2	3	2
Neurodancer	1	1	1	1
PGA Tour Golf 486	5	4	3	3
Pinball Dreams Deluxe	3	4	3	4
Subwar 2050	2	3	3	4

ZUM TEUFEL MIT DEM TÜV

Die heutigen Alter Egos aus der Shareware-Spielewelt: Ballernder Verkehrsamtsbediensteter, kriechender Sklavenbefreier und häßlicher Turmentdecker.

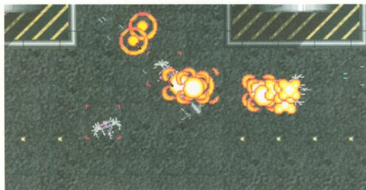
T.D. 2192

Im Jahre 2192 beschäftigt sich das »Traffic Department« (Verkehrsamt) nicht mit Straßenausbesserungen oder Schilderaufstellen. Stattdessen schickt es hochmoderne Schwebegleiter in die Schlacht gegen fiese Gangs, die die Stadt terrorisieren. Eine Auftragsbeschreibung sorgt jeweils für Klarheit, Dialoge zwischen der Heldin und ihren Kollegen verbinden die Missionen. Die Gespräche lassen sich entweder in der »rüden« Variante verfolgen, in der schon einmal (wir schlackern alle entsetzt mit den Ohren) der Begriff »Penis« auftaucht, oder in einer jugendfreien Nachbearbeitung. Für besorgte Eltern erklärt das Programm sogar, wie der »böse« Wortschatz dauerhaft gelöscht werden kann.

Vor und nach jedem Einsatz wird verbal ausgeteilt

Die 20 Missionen bestehen meist darin, bestimmte Gegner auszuschalten oder befreundete Vehikel zu beschützen. Dabei hilft einerseits eine jederzeit zuschaltbare Gesamtkarte der Stadt, anderseits eine Art »intelligenter Richtungspfeil«. Dieser umkreuzt das eigene Gefährt und zeigt immer dorthin, wo sich das nächste Ziel befindet. Sie schießen mit Lasern und einem begrenzten Raketenvorrat auf die bösen Feinde. Manche Schiffe verfügen zusätzlich über einen Nachbrenner, bei Nachteinsätzen hilft eine Infrarot-Ausrüstung.

Im Laufe des Spiels lernen Sie neue Schiffstypen kennen, die stärker gepanzert und schneller sind. T.D. 2192 bietet in der Vollversion (kostet rund 60 Mark) zwei weitere Kampagnen und neue Städte. Obwohl die Kämpfe aufgrund der großen Sprites und der hohen Scrollgeschwindigkeit hektisch und unübersichtlich ablaufen, macht das Programm aufgrund seiner Missionsstruktur Spaß. Im Hauptmenü lassen sich Spielstände speichern.



T.D. 2192: Da freut sich der engagierte Verkehrsamt-Pilot

Depth Dwellers

Die Programmierer von »Depth Dwellers« haben sich augenscheinlich vom mittlerweile in Deutschland indizierten »Doom« inspirieren lassen. In einer dreidimensional dargestellten Umgebung ballert man fleißig auf zahlreiche Antagonisten, sammelt Munition und Verbandszeug sowie ab und zu mal eine bessere Waffe auf. Technisch und spielerisch kann Depth Dwellers zwar nicht mit dem Vorbild konkurrieren, dafür aber hat es eine Besonderheit zu bieten: In der Vollversion soll man laut Readme-Datei auf sogenannte »Stereographics« umschalten können, die zusammen mit der beiliegenden 3D-Brille einen echten räumlichen Effekt erzeugen sollen.

In der Shareware-Version muß man mit der normalen Grafik vorlieb nehmen, die alles andere als schön ist. Besonders Personen sehen aus der Nähe betrachtet ungeheuer klobig aus – auch bei »hoher« Detailstufe. Standard-Features wie das Gleiten nach links und rechts wurden brav eingebaut, außerdem ist das Springen und Kriechen möglich. Liegt man übrigens bewegungslos am Boden, wird man selbst von direkt über einem stehenden Bösewichten nicht getroffen.

Ihre Aufgabe besteht darin, in einer riesigen Mine Sklaven zu befreien und verlorengegangene Pläne der Widerstandsbewegung gegen das böse Regime zu finden. Die Level sind viereckig aufgebaut, es gibt keine Steigungen oder Schrägen. Am meisten vermißt man eine Karte oder Automapping-Funktion; das Finden von Geheimtüren gerät so zur Qual. Die Registrierung kostet Sie 39 US-Dollar, zusätzlich werden 10 US-Dollar für Verpackung und Porto fällig. Neben der 3D-Brille gibt's dafür zwei weitere Episoden.



Die Grafik von Depth Dwellers lehrt bei näherer Betrachtung das Fürchten...



Depth Dwellers: Der gerade eintretende Adversarius wird kräftig beharkt

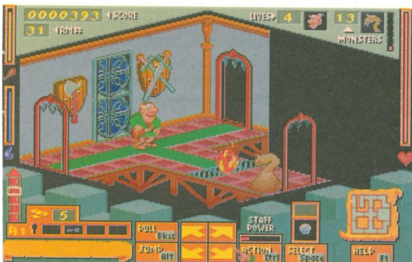
Mystic Towers

»Mystic Towers« zeigt Ihre Umgebung in isometrischer 3D-Sicht und erinnert auch sonst an das alte Action-Adventure »Cadaver«: Ihre Spielfigur kann zaubern, hüpfen und Dinge schieben, ziehen sowie stapeln. Ziel ist es, einen Turm vollkommen von Monstern zu befreien. Sie haben neun Leben zur Verfügung; gestorben wird zudem erst, wenn Ihre Lebensenergie auf Null gesunken ist. Dies kann aber schneller geschehen, als man glaubt: Kaum sind Sie durch einen Gifttümpel marschiert, als die am rechten Bildschirmrand befindliche Balkenzeige auch schon rasch dem Nullpunkt entgegenschießt. Nicht minder belastend für die Gesundheit sind die Monster, von denen es recht unterschiedliche und meist sehr putzig aussehende Exemplare gibt. Zur Wehr setzt sich unser kleiner Turmspezialist durch verschiedene Zaubersprüche: Teleportation, Heilen, Giftwolken und Feuerbälle sind Beispiele seines Repertoires.

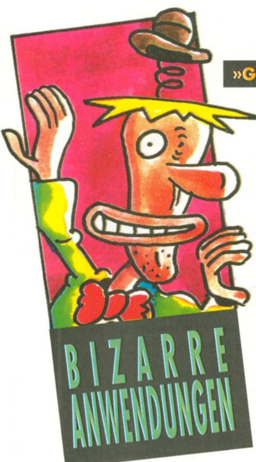
Die Bedienung ist nach kurzer Eingewöhnungszeit recht einfach. Je nach Situation führt das Drücken des Feuerknopfs zu anderen Ergebnissen: Steht man vor einem Schalter, so wird dieser betätigt, liegt vor dem Helden ein Gegenstand auf dem Boden, grabscht er sich diesen. Ansonsten bewirkt der Feuerknopf das Losschicken des gerade ausgewählten Zauberspruchs in Blickrichtung.

Mystic Towers ist ein waschechtes Action-Adventure und für ein Shareware-Spiel von guter Qualität, auch Grafik und Sound sind absolut zufriedenstellend. Die Vollversion (29 US-Dollar) bietet neben einigen Cheats die obligatorischen Zusatzlevels, in diesem Fall also weitere Türme. **(la)**

> **AUF DEM CD-ROM**
> ... der aktuellen PC Player Plus finden Sie die getesteten Shareware-Versionen von »T.D. 2192« und »Mystic Towers«.



Das häßliche Etwas links ist kein Monster, sondern Ihre Spielfigur



»Girlfriend«

DIE KLEINE AUSZIEH-PUPPE

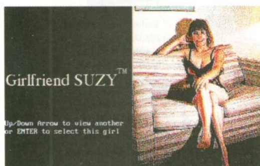
Lang erwartet, endlich da und schlimmer als befürchtet: Die Freundin aus der DOSe. Willkommen in der Welt der »World's First Artificially Intelligent Virtual Woman«. Tippen Sie bitte langsam, die Dame ist blond.

1. Akt: Vorspiel

»The World's First Artificially Intelligent Virtual Woman« hatte gerade einen Orgasmus. Wie schön für sie. Beim Tester regt sich nix, dafür ist sein Gesicht um so länger. Eigentlich wollte er ein wenig mit ihr plaudern, doch nach 12 Sekunden strippte sich Suzy die Kleider vom Leib. Nur sah man auf dem Bildschirm davon herzlich wenig. Aber bevor völlige Verwirrung aufkommt, schalten wir einen Gang zurück und beginnen von vorne.

2. Akt: Schüchterne Annäherung

Das Desaster kommt auf fünf Disketten, nennt sich »Girlfriend« und läßt sich in den USA käuflich erwerben. »Rede mit ihr – spiele mit ihr – beobachte, wie sie im Computer lebt«, steht auf der Packung. »15 Jahre Forschung und 4 Jahre Entwicklung« waren laut Hersteller notwendig, um die weibliche Psyche in computergerechte Form umzusetzen. Angeblich soll sich die digitale Freundin an geführte Konversationen erinnern und mehr als 3000 Worte verstehen.
Zuerst wird das »Environmental Kit«, dann die zwei »Personality Kits« von Diskette auf Festplatte kopiert – schon heißen wahlweise Lisa oder Suzy Sie in ihren virtuellem Eigenheimen willkommen (weitere Digi-Damen sind in Planung). Um mit seiner virtuellen Freundin zu kommunizieren, tippt man Fragen, Antworten, Befehle oder Geistesblitze in die Tastatur – wie bei einem klassischen Text-Adventure. Das Handbuch weist darauf hin, daß zu lange Sätze besser in knappere Kommandos umgewandelt werden sollten, sonst käme die Dame etwas in Verzug – gut, wer braucht schon Shakespeare. Dafür wird auf einem sogenannten »Mood-Meter« ihre Stimmung angezeigt, und diesen Indikator soll man möglichst schnell nach oben treiben, wenn man etwas sehen will – sagt das Handbuch. Wir werden sehen.





Qual der Wahl: Die warenzeichengeschützen Freundinnen Lisa and Suzy

GIRLFRIEND
HERSTELLER: AldeaLab
PREIS: ca. 80 Mark
HARDWARE-MINIMUM: Eiserne Nerven, 286er, 8 MByte Festplattenplatz.
PRAKTISCHER NUTZEN: Dank des äußerst mäßig programmierten Denk-Knotens ist »Girlfriend« nicht einmal als Flirt-Schule geeignet.
ORIGINALITÄTSFAKTOR: Der Unterhaltungswert ist wesentlich höher...
MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Dauerspieler entledigen sich auf harmlose Fragen unaufgefordert ihrer Kleider!
DAS PC-PLAYER-FAZIT: Ein Stück Kult-Software. Das Programm ist so mies, daß es sich seinen Platz in der Grusel-Galerie redlich verdient hat.

3. Akt: Heavy Petting

Der erste Besuch: Die virtuellen Blumen ausgewickelt, einmal kräftig geräuspert und den nicht vorhandenen Klingelknopf gedrückt. Ding Dong! Eine dürftig digitalisierte Suzy empfängt ihre Besucher auf einem runtergerissenen braunen Sofa. Wenigstens ist die Begrüßung herzlich:

SUZY: Come on in! My body has been aching to meet you! Do you like what I am wearing this afternoon?

Body? Aching? Und gleich so eine verfängliche Frage? Oops, was tippt man da?

PC PLAYER: Yes, I like your dress.

Das Mood-Meter schnellt eine Ecke nach oben: Es geht eben nichts über ein Kompliment. Ihre Antwort ist dafür etwas verwirrend:

SUZY: I am wearing a black spandex dress, black pumps. Do you like the color of my spandex dress?

PC PLAYER: No, I prefer another color.

SUZY: OK, Anatol. Peeling off my spandex dress for you.

Kurze Zwischenfrage: Hat sich ihre Freundin auch beim ersten Treffen nach exakt 13 Sekunden aus dem zu kleinen Schwarzen gepellt? Jetzt sollte Suzy eigentlich im BH und Höschen auf dem Schirm erscheinen, doch stattdessen bekommt man ihr grinsendes Gesicht zu sehen – wir befinden uns im falschen Zimmer, denn diese Kombination kann man nur im Schlafzimmer bewundern, belehrt uns die Anleitung. Insgesamt sind etwa 20 VGA-Ansichten zu bewundern. Aha. Bei soviel geballter Bildpower wird einem die Kehle trocken.

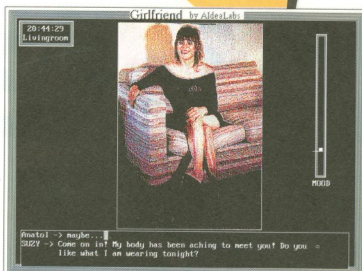
SUZY: Do you like my shape?

PC PLAYER: Yes.

SUZY: Oh?

PC PLAYER: Can you understand me??

SUZY: Great! Tell me what you are happy about!



Man beachte die geschmackvolle Einrichtung

PC PLAYER: I'm happy about everything but your parser...

SUZY: Everything?

PC PLAYER: Yes.

SUZY: Everything is doing what?

Autsch. KI steht in diesem Fall wohl für »Keine Intelligenz«.

4. Akt: Zur Sache, Schätzchen

Nach weiteren drei Minuten berichtete mir Suzy detailliert über den Feuchtigkeitsgrad zwischen ihren Schenkeln – wo bitte sind wir hier gelandet? Es ist ziemlich egal, was man tippt, nach spätestens einer Minute ist der BH unten oder man bekommt eine Frage wie »Do you like oral sex?« an die Backe. Wenn die Programmierer es schon auf »Sex durch tippen« angelegt haben, will ich's jetzt wissen.

SUZY: Slowly stripping off my lace bra for you. Do you want more?

PC PLAYER: Yes.

SUZY: Sorry, but I don't know you well enough yet!

PC PLAYER: Kiss eyeslids (Moodmeter auf 55 Prozent).

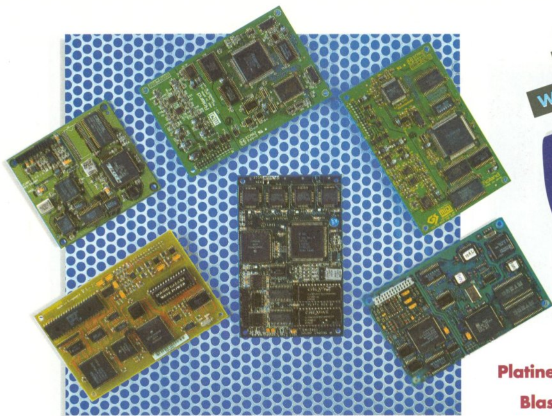
SUZY: Such a romantic! (Sigh)... I feel my heart pounding all over my body! I'm getting horny!

Nach drei Minuten wilder virtueller Knutscherei war der Mood-Meter am Anschlag – und dann schmierte das Programm ab.

5. Akt: Nachspiel

Auch eine Konversation mit Lisa ist nicht wesentlich aufschlußreicher, aber sie reißt sich wenigstens nicht sofort die Kleider vom Leib. Dafür fühlt man sich in selige alte C 64-Zeiten zurückversetzt, denn es dauert schier endlos, bis der Parser eine Eingabe durchgecheckt, übersetzt und mit einer (meist unpassenden) Phrase ergänzt hat.

Fazit: Wer eine Art Super-»Little Computer People« für Erwachsengewordene erwartet, kann »Girlfriend« getrost vergessen. Hier versucht jemand auf die Cybersex-Schiene aufzuspringen, indem er den KI-Klassiker Eliza mit einem Schmalspur-Porno verknüpft. Der programmierte Frauentyp ist überhaupt ziemlich daneben. Suzy benimmt sich so, wie üble Machos ihre Traumfrau wünschen: Typ »Airhead« mit Knäckebrot-IQ, hält die Klappe, zieht sich auf Kommando aus und macht, was Mann ihr sagt. Nur Bier hat sie keines zu Hause, aber das kann man ja mitbringen. **(Anatol Locker/hl)**



Test: Wavetable-Upgrades

Welle

Wuchtiger Orchestersound für PC-Spieler wird erschwinglich: Eine Reihe preiswerter Upgrade-Platinen macht aus rauschenden Sound-Blastern glasklare Philharmoniker.

Hardware

Ein »Krieg der Sterne« ohne das »London Symphony Orchestra«? Kaum vorstellbar, doch trotzdem müssen sich hunderttausende von »X-Wing«-Spielern mit einer synthetischen Variante der Filmmusik herumärgern. Mit sogenannter FM-Synthese versuchen Billig-Chips, aus ein paar Sinus-Schwingungen den Klang von Klavier, Geige und Pauke zu reproduzieren und versagen dabei kläglich. Wenn Programmierer speziell für die FM-Chips komponieren, gibt es ansehnliche Ergebnisse, sind jedoch Streicher, Bläser oder E-Gitarre gefragt, ist der normale FM-Chip am Ende.

Das bedeutet »Vorhang auf« für die WaveTable-Technologie. In seiner einfachsten Form bedeutet WaveTable, daß ein echtes Instrument aufgenommen und seine Klangwelle (Wave) in einem ROM gespeichert wird. Eine ganze Tabelle solcher Wellen und ein Abspiel-Chip – schon hat man ein dickes Orchester. Leider ist es nicht ganz so einfach: Wollte man ein Klavier absolut naturgetreu und in CD-Qualität im ROM speichern, wären alleine dafür mehrere Megabytes notwendig. Eine gute WaveTable-Karte kommt aber mit 4 MByte aus, um 128 Instrumente oder noch mehr zu speichern. Dazu werden die Waves verkürzt, durch »Loops« dann wieder künstlich verlängert, komprimiert und mit anderen Tricks leider immer künstlicher gemacht. Gute WaveTable-Karten verbinden dann das beste beider Welten: Die Waves werden mit FM-Techniken nachbearbeitet. So kann man den Grundklang leicht modifizieren und bestimmte Spieltechniken oder Nuancen nachbilden. Diese sogenannten »Patches«, die Kombination aus Formeln und Waves, sind das bestgehütetste Geheimnis vieler Synthesizer-Firmen. Denn es ist wesentlich einfacher, einen Soundchip zu bauen, als in wochenlanger Kleinarbeit den Klang eines Klaviers in ein paar Kilobyte zu quetschen.

WaveTable und Multimedia-PCs

Erst seit kurzem gibt es Soundkarten, die die WaveTable-Technologie vollständig verwirklichen. Vorreiter war die »Gravis Ultrasound«-Serie, die bis zu 32 Waves gleichzeitig in beliebigen Tonhöhen abspielen kann – allerdings passen auf das interne RAM nur ein paar Dutzend Waves, die Ultrasound hält sich an keine gängigen MIDI-Standards und für professionelle Musiker gibt es zu wenig Möglichkeiten, eine Wave während des Spielens zu beeinflussen. Die nächste WaveTable-Karte war der »WaveBlaster« von Creative Labs. Dieser bügelte die mangelnde MIDI-Kompatibilität der Ultrasound mit einem genialen Trick aus: Anstatt selber zu entwickeln, kaufte Creative einfach bei der Firma E-mu ein MIDI-Soundmodul ein. Dieses Soundmodul mit einer 26-poligen Buchse war schon für Multimedia-PCs gedacht, wurde bis dahin aber von niemandem im großen Stile eingesetzt. Da Creative nur die fertigen Boards von E-mu kaufen wollte, bastelte man auf die brandneue SoundBlaster 16 einen passenden 26-poligen Stecker und ein dazu gehörendes MIDI-Interface. Später kaufte Creative Labs der Einfachheit halber nicht nur die Boards, sondern gleich die ganze Firma.

Da die 26-polige Verbindung zwischen SoundBlaster und WaveBlaster kein Geheimnis ist, sondern E-mu vor dem Aufkauf durch Creative Labs möglichst viele Kartenhersteller zum Einbau identischer Schnittstellen bewegen wollte, ist das Anschlußschema und die Spezifikation allgemein bekannt. Deswegen haben in einem ersten Schritt Anbieter von Soundkarten einen »WaveBlaster-kompatiblen« Stecker auf den Karten untergebracht. Inzwischen gibt es auch Hersteller von »WaveBlaster-kompatiblen« Upgrade-Karten, die anstelle eines WaveBlasters aufgesteckt werden können.

Über Klänge kann man streiten

Ein Test von unterschiedlichen Soundkarten ist normalerweise recht langweilig: Da die meisten den gleichen FM-Chip (OPL2 oder OPL3) verwenden, klingen sie alle irgendwie gleich. Die eine rauscht ein wenig mehr, die andere hat etwas dickere Bässe, aber einen großen Unterschied hört man nicht; es ist, als ob man die selbe CD auf verschiedenen CD-Spielern abspielt.

Bei WaveTable-Karten ist das hingegen ganz anders. Jeder Hersteller hat seine eigenen Waves und Patches; bei man-

nreiter

chem stecken bis zu zehn Jahre Erfahrung und Verfeinerung in den einzelnen Instrumentensounds. Wer eine neue Soundkarte bauen will, muß entweder Patches und Waves zusammen mit den Chips von einem anderen Hersteller kaufen oder ein Entwicklungsteam mehrere Monate beschäftigen, damit diese eigene Patches schreiben. Deswegen klingen viele Karten radikal anders als ihre Kollegen: Der eine Hersteller hat beispielsweise ein perfektes Klavier (welches einen Großteil des ROMs belegt), dafür aber schwache Bläser. Bei einem anderen ist es genau anders herum; außerdem hat er nur wenig Platz fürs Schlagzeug gehabt, welches damit mechanischer klingt als bei wieder einer anderen Karte.
Welche Karte am besten klingt, ist damit eine fast nicht zu beantwortenden Frage geworden – allerdings gibt es eine deutliche Trennlinie zwischen sehr guten und nur guten oder befriedigenden Karten.

Unsere Testkandidaten

Zum Redaktionsschluß unserer Ausgabe waren fünf Wave-Table-Upgrade-Boards mit E-mu-Anschluß in Deutschland lieferbar; eine sechste Karte lag uns als Import vor, wird bei Erscheinen dieser Ausgabe aber auch im normalen Handel erhältlich sein. In den USA gibt es inzwischen eine Handvoll weiterer Karten von obskuren Herstellern, die in Europa nur schwer zu bekommen sind und deswegen nicht am Test teilnehmen. Ebenfalls nicht im Test ist eine Karte der Firma Turtle Beach, die sich nicht auf einen SoundBlaster aufstecken läßt, einen eigenen Slot braucht, aber theoretisch per Kabel mit dem E-mu-Stecker verbinden ließe – diese Lösung erschien uns viel zu kompliziert.
Alle Testkandidaten unterstützen den »General MIDI«-Modus. Damit sind sie theoretisch kompatibel zu allen Spielen, die General-MIDI-Sound haben. Ob aber tatsächlich ein Geräusch ertönt, hängt von der Soundkarte ab, auf der Sie die Upgrade-Karte aufstecken. Es gibt Soundkarten mit E-mu-Stecker, die kein MPU-401-Interface haben. Dann kann das Spiel die Upgrade-Karte nicht finden und bleibt im MIDI-Modus stumm. Eine genauere Übersicht finden Sie in dem Kasten »Die richtige Basis«.
Der Vater aller vorgestellten Karten, der »WaveBlaster«, ist natürlich erster Teilnehmer des Tests. In mehreren Variationen ist die »Sound Galaxy Wave Power« erhältlich; einige Hersteller kaufen diese Karte bei Aztech Systems ein und benennen sie dann für den Wiederverkauf um. Die deutsche Firma »Terratec« bietet ein »Wave System« und ein »Wave System Professional« an. Von MIDI-Gigant Roland gibt es ebenfalls zwei Upgrade-Boards: Das »SCD-10« und das brandneue »SCD-15«.

WaveBlaster und Wave Power

Als Creative Labs ein MIDI-Upgrade-Modul haben wollte, kaufte man bei E-mu eine Spezialversion der »E-mu Sound Engine« ein. Jene war aber nicht General MIDI-geeignet, sondern nur zum hauseigenen Proteus-Standard kompatibel. (Microsoft hatte übrigens schon Vorsorge für die Sound-Engine getroffen: Im Original Windows-3.1-MIDI-Mapper kann man eine Proteus-Einstellung anwählen, die Proteus-Geräte GM-kompatibel macht). Für Creative Labs wurde von E-mu ein neues Patch-Set entworfen, das dem WaveBlaster einige der hervorragenden Prote-

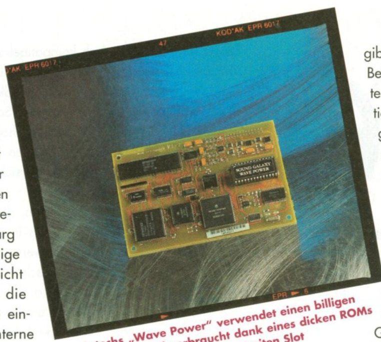


Mit der Sound Engine fing alles an: Creative baute vor anderthalb Jahren das E-Mu-Modul mit neuen ROMs zum „WaveBlaster" um.

MIDI UND DIE GENERÄLE

MIDI ist ein Sender/Empfänger-System, um elektronische Musikinstrumente miteinander zu verbinden. In den Anfangstagen von MIDI wollte man dabei so wenig wie nur möglich festlegen, damit Platz für Entwicklungen der Zukunft geschaffen würde. So kommt es, daß in einem MIDI-Song nur Kommandos der Art »Spiele nun Instrument Nummer 47« gegeben werden können. Der Haken: Auf Synthesizer A ist Instrument 47 eine Oboe, auf B hingegen eine E-Gitarre. Ein Song, der auf A eingespielt wurde, ist auf B unbrauchbar.
Deswegen entwickelte die Vereinigung der MIDI-Produzenten, IMA, den Standard »General MIDI«. Hier werden die 128 möglichen Instrumente fest definiert. Wenn ein Sound Instrument 47 verlangt, muß ein GM-Synthesizer eine Harfe spielen. Wie er den Harfenklang erzeugt, ist aber egal; weshalb GM-Synthesizer durchaus unterschiedlich klingen. Die Musik bleibt aber im großen und ganzen übertragbar. Deswegen ist es mit spezieller Software, beispielsweise einem Windows-Treiber, auch möglich, auf einem FM-Chip einen MIDI-Song zu spielen; nach Erhalt der Instrumentennummer 47 programmiert der Treiber den FM-Chip so, daß er möglichst wie eine Harfe klingt.
Roland waren die 128 Instrumente nicht genug. Dort erweiterte man den GM- zum GS-Standard, wobei GS für »General Synth« steht. Die wichtigste Erweiterung sind die Instrumenten-Variationen: Instrument 31 ist beispielsweise eine verzerrte E-Gitarre, wie bei General MIDI auch; es gibt aber auch ein Instrument 31, Variation 8, unter der eine Feedback-Gitarre gespielt wird. Ein GM-Synthesizer verschluckt einfach die Variation und spielt weiterhin die verzerrte Gitarre; das GS-Gerät verfeinert hingegen den Sound. Deswegen sind fast alle GS-Stücke auch auf GM-Synthesizern problemlos abspielbar.
Nur bei den Spezialeffekten hat Roland größere Variationen eingeführt: Wer in seinen GS-Song ein Türenquietschen (124-2) oder eine zuschlagende Tür (124-3) einbaut, hört auf GM-Geräten nur Instrument 124: ein klingelndes Telefon.

us-Sounds wegnahm und durch General-MIDI-Sounds ersetzte. Dieses Patch-Set wurde bis heute nicht geändert, so daß der vor anderthalb Jahren konkurrenzlose Wave-Blaster inzwischen arg verstaubt wirkt: Einige Instrumente sind nicht sehr ausgewogen, die Lautstärken teilweise einfach falsch. Der interne Aufbau des WaveBlaster ist sehr aufwendig. Ein kompletter 68000-Prozessor mit 10 MHz Taktfrequenz (leistungsstärker als ein alter Amiga 500) interpretiert die MIDI-Daten und steuert den eigentlichen Soundchip an – deswegen ist der Wave-Blaster auch heute noch relativ teuer.



Aztechs „Wave Power" verwendet einen billigen Ensoniq-Chip und verbraucht dank eines dicken ROMs garantiert einen zweiten Slot

Ähnlich geht es auf der Wave Power von Aztech zu. Auch hier verrichtet ein 68000 die Übersetzerdienste und steuert einen Chip von Ensoniq. Dieser ist eigentlich für komplette Soundkarten gedacht und zum Beispiel auf der Spea Media F/X zu finden. Der Ensoniq ist an sich eine sehr preiswerte Lösung; auch hier macht erst der überdimensionierte MIDI-Interpreter die Karte recht teuer.

In der Packung des WaveBlaster gibt es neben einem Sequenzer Programm (Cakewalk), eine Handvoll Utilities, die meisten davon für Windows. Ein DOS-Programm schaltet den WaveBlaster in einen MT-32-soundkompatiblen Modus, mit dem viele ältere Spiele, die Roland-Sound unterstützen, zum Laufen zu kriegen sind. Bei der Wave Power hängt es ganz vom Hersteller ab, welche Software Sie erhalten. In einer (nicht mehr hergestellten) CPS-Version lag beispielsweise der Sequencer Allegro bei, Aztech selbst vertreibt es mit einem Programm von MIDI-Soft und wieder andere Hersteller packen wieder was anderes bei. Treiber und Utilities sucht man aber vergeblich. Für den Ensoniq-Chip wurden bisher keine technischen Daten veröffentlicht, deswegen gibt es keinerlei Utilities von Drittanbietern. Beim WaveBlaster ist das anders: da die Proteus-Programmiersprache auch hier funktioniert, gibt es inzwischen mehrere Programme im Shareware-Markt, mit denen man seine eigenen Patches zusammenstellen und den WaveBlaster komplett umprogrammieren kann.

Die Dokumentation der Wave Power grenzt an »nicht vorhanden«. Die für Musiker wichtige MIDI-Implementation-Chart ließ sich ebensowenig auftreiben wie eine komplette Instrumentenliste; offensichtlich beherrscht das Gerät außer General MIDI einfach nichts.

Das WaveBlaster-Handbuch ist da ausführlicher und erwähnt die verschiedenen Drumsets; aber Programmierdaten vermißt man auch hier. Wer mehr wissen will, muß sich über diffuse Kanäle ein Proteus-Handbuch besorgen.

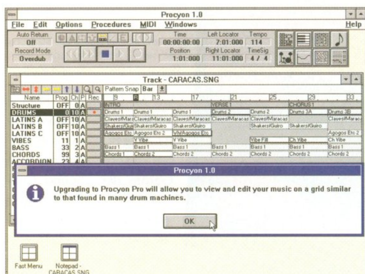
Das Terratec-Duo

Die beiden Terratec-Module mit dem Namen »Wave System« und »Wave System Professional« scheinen sich auf den ersten Blick nur durch die Anzahl der Sounds und einen Halleffekt-Generator zu unterscheiden. Doch die beiden Platinen trennt noch mehr. Die Professional-Variante besitzt doppelt soviel ROM-Speicher wie das normale Modul. Deswegen klingt eine ganze Reihe von Instrumenten auf beiden Platinen unterschiedlich; das teurere Professional-System ertönt in diesen Fällen oft realistischer. Der Halleffekt-Generator, der für »Chorus« und »Reverb« sorgt, ist keine reine Spielerei: Orchestersounds klingen mit einem leichten Hall wesentlich »satter«. Der Generator ist nicht frei programmierbar, sondern bietet nur je acht Chorus- und Reverb-Effekte an, die aber kombinierbar sind. Außerdem läßt sich die Stärke des Effekts einstellen. Auf unserem Testboard des Wave System Professional hatte der Hallgenerator aber die unangenehme Nebenwirkung, bei einigen Instrumenten für ein überdeutliches »Flanging« zu sorgen. Einige Sounds wir-



Deutsche Karte mit französischen Chips: Das preiswerteste Modell im Test, das »Wave System« von Terratec, bietet guten Klang auf kleinem Raum.

Fast eine Roland: Das »Wave System Professional« ist weitgehend komptibel zu Rolands GS und SCC-1 Standards.



Die Light-Version des Procyon-Sequencer macht unentwegt Werbung für eine Upgrade-Version

ken damit sehr verzerrt und metallisch.

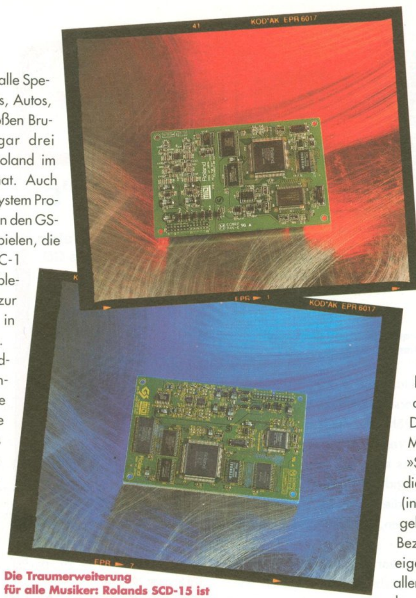
Beiden Boards liegt eine Light-Version des »Procyon«-Sequencers bei, die allerdings bei unzähligen Menüpunkten nichts tut, sondern frech auf eine Profi-Version hinweist, die man für teures Geld nachkaufen soll. Das eigentlich gute und durchaus vollständige Programm degradiert sich durch diese lästige Werbung selbst. Hätte man die Menüpunkte (und damit die Werbung) einfach weggelassen, würde man sich nicht so veralbert vorkommen.

In unseren frischen Testprodukten war nur die Andeutung eines Handbuchs dabei: Ein kleiner Handzettel zeigt lediglich, wie man das Modul auf eine Soundkarte aufsteckt. Ein richtiges, komplettes Handbuch mit MIDI-Implementation-Chart und anderen Extras ist allerdings in Arbeit; uns zugefaxte Vorabseiten machen einen kompetenten Eindruck. Das deutschsprachige Handbuch soll demnächst automatisch beiliegen und früheren Kunden nachgesandt werden; darauf basiert auch unsere spätere Handbuch-Wertung.

Das kleine Wave System enthält neben den 128 General MIDI-Sounds auch die meisten Sounds des General Synth-Stan-

PLATZPROBLEME

In engen PCs kann es mit den Huckepack-Karten schon mal Platzprobleme geben. Eigentlich sollten alle Karten so gebaut sein, daß sie zusammengesteckt nur die Breite eines Slots im PC belegen; doch das trifft nicht immer zu.
Am unkritischsten ist der SoundBlaster 16 in allen Variationen mit den Boards von Terratec und dem WaveBlaster. Da bei diesen die Chips unten auf der Platine liegen, bleibt auch die zusammengesteckte Version sehr flach. Die Roland-Karten sind zwar oben bestückt, durch sehr flache Bauweise sollte es aber auch hier keine Probleme geben. Das Aztech-Board fällt aus der Rolle: Auf der Oberseite prangt ein dicker gesockelter Chip, der es unmöglich macht, direkt neben die Soundkarte eine weitere Karte zu stecken.
Einige Basiskarten können aber umgekehrt Probleme machen. Auf der Sound Galaxy 16 Pro Extra steht dem WaveBlaster ein Kondensator im Weg – nur die Boards mit Chips auf der Oberseite lassen sich hier problemlos aufstecken. Bei der Terratec Maestro sieht es ähnlich aus: Wer ein CD-ROM anschließen will, muß mit einem Adapterstecker den Wave-Aufsatz so hoch lagern, daß der daneben liegende Slot wieder belegt wird.
Im Zweifelsfalle sollte man eine dünne Pappe auf das Upgrade-Board legen, wenn direkt daneben eine andere Karte im PC steckt; damit verhindert man Kurzschlüsse, die den PC lahmlegen und die Karten zerstören können.



Die erste Roland-Soundkarte, die nicht knapp vierstellige Summen kostet: Die kleine SCD-10 kommt mit netter Software und voller General MIDI Unterstützung.

Die Traumerweiterung für alle Musiker: Rolands SCD-15 ist eine vollwertige Sound Canvas-Karte, die alle Sounds und Kommandos der SCC-1 versteht.

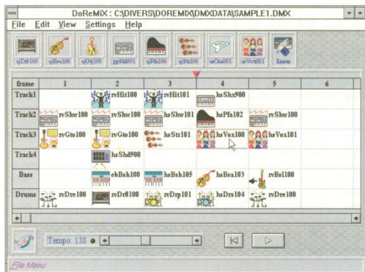
dards. Es fehlen aber fast alle Spezial-Effekt-Sounds wie Jets, Autos, Tiere und Türen. Beim großen Bruder sind hingegen sogar drei Sounds mehr drin, als Roland im GS-Standard definiert hat. Auch sonst hält sich das Wave System Professional, soweit es geht, an den GS-Standard und sollte bei Spielen, die explizit die Roland SCC-1 unterstützen, keinerlei Probleme machen. Mehr Infos zur Kompatibilität finden Sie in einem eigenen Textkasten.
Mit den endgültigen Handbüchern ausgestattet, können sowohl Spieler wie Musiker zufrieden sein: Die Klangqualität ist gut bis sehr gut, die erweiterte Roland-Kompatibilität ist gelungen. Bei der Software darf noch gefeilt werden: Ein werbefreier Sequencer und ein Tool, mit dem man die theoretisch vorhandene MT32-Emulation einschalten kann, werden noch dringend benötigt. Einige wenige MT32-Spiele funktionieren (sie führen einen Programm Select 127 aus, der auf allen aktuellen Roland-Karten in den MT32-Modus schaltet), aber die Spiele, die diesen Befehl nicht senden, ertönen mit falschen Instrumenten. Hier ist der WaveBlaster mit seinem kleinen Umschalt-Programm eindeutig im Vorteil.

Der doppelte Roland

Den Namen Roland verbinden PC-Spieler immer mit zwei Attributen: guter Klang und teuer. Schon der alte Roland-Standard, der MT32, war bei Spieleprogrammierern beliebt. Wenn von »Roland-Sound« die Rede ist, meint man immer den MT32-Modus. Roland hat den MT32-Standard aber vor einigen Jahren aufgegeben und produziert nur noch Geräte der »Sound Canvas«-Serie. Auch diese gehören immer noch zur oberen Preisklasse. Vorreiter ist die Steckkarte »SCC-1«, aber auch externe Module wie das »SC-7« und das »SC-55« haben unter Musikern und Spielern viele Freunde gewinnen können.
Die beiden neuen Roland-Modelle heißen »SCD-10« und »SCD-15« – dies sind allerdings die Namen der Komplett-Pakete (inklusive Software) in denen sie geliefert werden. Die korrekte Bezeichnung der Boards wäre eigentlich SCB-7 und SCB-55, allerdings werden sie so nicht in den Preislisten der Händlern geführt. Roland hat in beiden Fällen einfach aus bewährten externen Modulen WaveBlaster-kompatible Karten gemacht. Die SCD-10 ist General MIDI-tauglich und entspricht der SC-7; die SCD-15 enthält ein GS-Modul, welches der SC-55 Mk II entspricht, das wiederum eine Erweiterung der SCC-1 ist. Als »Daughterboard«, wie Roland die Aufsteckplatinen nennt, sind beide Module jedenfalls wesentlich preiswerter als ihre Väter, die komplett mit Gehäusen, MIDI-Interface, Netzteilen und anderen Extras geliefert werden müssen.
Geblieben ist beiden Platinen aber der ausnahmslos gute Klang. Viele PC-Musiker schwören auf Roland. Deswegen gibt es für diese Soundkarten-Serie auch den besten Support im

WIE KOMPATIBEL IST TERRATEC?

Die französische Firma »Dream« hat einen Chipsatz auf den Markt gebracht, der von sich behauptet, den Roland-GS-Standard soweit erlaubt zu emulieren (und in den Terratec-Karten verwendet wird). Das »Wave System Professional« reagiert auf praktisch alle dokumentierten MIDI-Controller, Programm und Bank Changes und RPNs der Roland-GS-Modelle.
Natürlich klingen die Instrumente anders (Dream durfte schließlich nicht Waves und Patches klauen, sondern entwickelte eigene). Bestimmte SysEx-Nachrichten darf der Dream-Chip aber nicht verstehen, weil man sonst Verträge mit der IMA, der »International MIDI Association« verletzen würde. Danach darf jedes Soundmodul nur auf SysEx-Nachrichten reagieren, die den von der IMA vergebenen Hersteller-Code enthalten. Eine Roland-exklusive Nachricht mit Roland-ID muß der Dream-Chip also ignorieren, sonst ist nicht nur Roland, sondern die ganze IMA sauer. Für Musik-Programmierer ist das kein Problem: Die ändern einfach die Roland-ID in den SysEx-Nachrichten in die Dream-ID. Spieler betrifft dieser Makel eigentlich nur in einem Punkt: Wenn ein Spiel den Chorus- oder Reverb-Effekt des Roland-GS-Systems umprogrammiert, aus einer Konzerthalle also einen Jazzclub macht, bleibt der entsprechende Generator auf dem Dream-Board bei seinen Standard-Werten. Wenn Sie das nicht wissen, werden Sie den Unterschied aber kaum bemerken. Die Wahrscheinlichkeit, daß ein Spiel noch tiefer in den GS-Standard eingreift und die Karte völlig umprogrammieren will, geht gegen Null; solche Spiele würden auch auf den kleinen Roland-Karten (SC-7, SCD-10, RAP-10) nicht mehr richtig klingen.
Allerdings klingen die besonders gemein programmierten Roland-GS-Demo-Songs auf den Terratec-Modulen teilweise falsch und Sound-Editoren, mit denen Sie eigene Patches für die GS-Modelle basteln können, funktionieren bei Terratec ebenfalls nicht.



Rolands »DoReMix«-Software erzeugt aus über 600 gespeicherten Schnipseln fast automatisch professionell klingende Musik

Shareware-Bereich. Sound-Editoren, spezielle MIDI-Files und andere Extras sind bei Händlern und in MIDI-Mailboxen einfach zu finden.

Beide Module bieten einen Hallgenerator. Der Hall der SCD-10 ist aber nur eingeschränkt programmierbar und bietet nicht die Fülle des großen Bruders. Die 128 Instrumente der SCD-10 entsprechen streng dem General MIDI-Standard; Extras gibt es, bis auf ein paar zusätzliche Drumsets, nicht. Auch mit der Programmierung eigener Sounds tut man sich schwer, da die SCD-10 die meisten Sysex-Kommandos der großen Sound Canvas-Modelle ignoriert. Die SCD-15 bietet hingegen ein breites Spektrum an veränderbaren Parametern, so daß sich aus den gespeicherten Waves völlig unterschiedliche Klänge zaubern lassen – vorausgesetzt man hat einen entsprechenden Editor, den es aber als Shareware gibt.

Die Krönung beider Karten sind die mitgelieferten Disketten. Neben 100 (SCD-10) beziehungsweise 130 (SCD-15) professionellen MIDI-Dateien, die Sie in eigenen Multimedia-Präsentationen einsetzen dürfen, liegt das Programm »DoReMix« bei, welches auch aus Ihnen einen Musiker macht. Bei DoReMix klicken Sie mit der Maus aus über 600 gespeicherten »Phrasen« einen Song zusammen; alle Elemente passen automatisch und nahtlos. Dem Endprodukt ist nicht anzuhören, daß es von einem Laien mit einer Software-Automatik gestaltet wurde. Dafür liefert Roland keinerlei richtige Sequenzer-Software mit, wie viele der anderen Testkandidaten. Ebenso vermissen wir, wie bei Terratec, ein kleines Programm, das die MT32-Emulation einschaltet.

Als Ausgleich gibt es geradezu fantastische Handbücher. Sie sind zwar leider nur in Englisch, lassen aber keine Fragen offen, was die Profi-Programmierung der Module bis auf das letzte Byte angeht. Neben dem Programmierhandbuch gibt es eine gute Einbau- und Bedienungsanleitung und extra Anleitungen für die Software. Wäre das alles noch in Deutsch, gäbe es Bestnoten.

Überraschenderweise klingen beide Karten absolut gleich, solange man nur General-MIDI-Songs abspielt; laut Roland soll die SCD-15 etwas klarer klingen, aber dies konnten wir im Hörtest nicht bestätigen. Die Instrumenten-Patches sind

jedenfalls identisch. Es lohnt sich trotzdem, die größere Karte zu kaufen, denn die erweiterten GS-Versionen mancher Musikstücke bieten mehr Instrumente und bessere Effekte. Wer nur General-MIDI-Spiele benutzt, wird aber keinen Unterschied zwischen den beiden Modellen feststellen.

Vier Sieger, zwei Verlierer

Eine eindeutig beste Karte zu küren, fällt bei diesem Test schwer. Je nach Geschmack bietet bei bestimmten Instrumenten das Terratec- oder das Roland-Duo die besseren Klänge. Abgeschlagen zeigen sich lediglich WaveBlaster und Wave Power, die unter anderem in den Punkten Klangqualität, Ausstattung und Ausgewogenheit der Sounds Minuspunkte zu verzeichnen haben. Wer als Musiker die absolute SCC-1-Kompatibilität inklusive der Klangprogrammierung braucht, kommt an der Roland SCD-15 nicht vorbei. Ansonsten kann die preiswerte Terratec genauso wie die kleine Roland die General-MIDI-Gelüste jedes Spielers perfekt befriedigen. Für nur 250 Mark sind Sie, WaveBlaster-Stecker auf Ihrer Soundkarte vorausgesetzt, also schon mit Orchestersound für moderne Spiele versorgt. **(bs)**

AUF DEM CD-ROM



Wenn Sie sich von der Klangqualität der einzelnen Karten überzeugen wollen, finden »PC Player plus«-Käufer auf der beiliegenden CD einen Hörtest: Die Musik der Testkandidaten wurde als CD-Audio-Spur gespeichert und kann auf jedem CD-Spieler wiedergegeben werden (Track 2 bis 6).
Wenn Sie wissen wollen, wie sich General MIDI-Sound auf Computerspiele auswirkt, starten Sie doch einfach den »Interaktiven Test« zu »TIE-Fighter« – alle Spielszenen und Hintergrundmusiken wurden mit den Roland- und Terratec-Boards aufgenommen.

DIE RICHTIGE BASIS

Die vorgestellten Aufsteckkarten brauchen natürlich einen »Untersatz«, damit sie in den PC eingebaut werden können. Urvater dieser Karten ist natürlich der SoundBlaster 16, der den entsprechenden Stecker seit jeher mitführt. Allerdings soll es eine Serie von Billig-SoundBlaster 16 geben (Value Edition), bei der man den Stecker weggelassen hat; im Zweifelsfalle sollte man sich vor dem Kauf eines SB16 die WaveBlaster-Kompatibilität schriftlich bestätigen lassen.
Der Stecker alleine genügt aber nicht: Viele Karten von Aztech unter dem Label »Sound Galaxy 16« haben ebenfalls den E-mu-Stecker, bleiben unter Spielen aber stumm. Der Grund ist das »falsche« MIDI-Interface. Einige Modelle verzichten aus Kostengründen auf ein MPU401-Interface und setzen ein billigeres CMS-Interface ein. Unter Windows macht das nichts aus; der mitgelieferte Treiber findet auch so die MIDI-Karte. Aber DOS-Spiele, die nur auf ein MPU401-Interface reagieren, kommen dadurch an die MIDI-Karte nicht heran.
Wenn Sie schon eine Soundkarte haben, diese aber nicht verwenden können, weil der Stecker oder das MPU401-Interface fehlt, bastelt Orchid gerade an einer pfiffigen Lösung. Unter dem Codenamen »WaveCaddy« wird eine Minimal-Karte entwickelt, die zu jeder gängigen Soundkarte paßt und auf die dann die Upgrade-Module gesteckt werden können. Sobald Details und Preise zu dieser Karte feststehen, werden wir darüber berichten.
Im folgenden eine Liste der Karten, die unseres Wissens nach die Testkandidaten unter DOS und Windows unterstützen. Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit und ist ohne Gewähr:

- **SoundBlaster 16, 16ASP, 16MCD**
- **SoundBlaster AWE 32**
- **Sound Galaxy 16 EXTRA Pro**
- **Sound Galaxy Nova 16 EXTRA**
- **Orchid SoundWave SCSI**
- **Terratec Maestro Serie**

Bei Modellen mit ähnlichem Namen sollten Sie vorher in jedem Fall den Händler fragen, ob Sie einen WaveBlaster aufstecken können und eine MPU-401-Schnittstelle vorhanden ist.

GESAMTÜBERSICHT

Karte	WaveBlaster	Wave Power	Wave System	Wave System Prof.	Roland SCD-10	Roland SCD-15
Hersteller	Creative Labs	Aztech Systems	Terratec	Terratec	Roland	Roland
Anbieter	Creative Labs, München	Aztech Systems, Bremen	Terratec, Nettetal	Terratec, Nettetal	Escom	Escom
Preis	ca. 450 Mark	ca. 300 Mark	ca. 250 Mark	ca. 500 Mark	ca. 350 Mark	ca. 500 Mark
General MIDI	ja	ja	ja	ja	ja	ja
General Synth (Instrumente)	nein	nein	teilweise	ja	nein	ja
MT-32 (Instrumente)	ja	nein	ja *	ja *	ja *	ja *
Sound Canvas (SCC-1) kompatibel	nein	nein	nein	eingeschränkt	nein	ja
Chorus/Reverb	nein	nein	nein	ja	ja	ja
Anleitung	befriedigend	mangelhaft	gut	gut	gut (englisch)	gut (englisch)
Klang (General MIDI, subjektiv)	befriedigend	ausreichend	gut	gut	gut	gut
Platinenbestückung	unten	oben, sehr dick	unten	unten	oben, flach	oben, flach
Gesamturteil	befriedigend	ausreichend	gut	sehr gut	gut	sehr gut

* = MT-32 Instrumente sind zwar im ROM vorhanden, doch es wird kein Utiltity mitgeliefert, um diese für Spiele mit MT-32-Sounds einzuschalten.

Inserentenverzeichnis

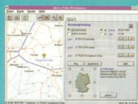
ACE Christian Roos	139
Althoff Lutz	141
Astat Media	53
BHV Verlag	149
Bomico	150
Call and Play	61
CANON Deutschland	55
College Verlag	103
Compaq Computer GmbH	17
Computersoftware Müller	65
Cosi, Jens Dührkop	91
CPS Heidak	45
Cybersoft-Versand	25
Digital Integration	93
DMV Software	114/115, 121
DMV Vertrieb	3/4, 119, 122, 149/150
Dynamic Soft	71
Electronic Arts	2, 11
Funny Software	97
GALAXY	105
GAMEPORT	111
Gametek	33, 37
Groß Elektronik	113
Hofra Trading GmbH	117
IBM Deutschland	48/49
ICP Verlag	85
JE COMPUTER	131
JES Software- & Mulitmediavertrieb	125
Joysoft	27
Karo Soft	95
KröGer	141
Media Point Vertrieb	23
Media pro	111
Microprose	19, 29
Miro Computer Production	76/77
Mirox Communication	135
Multi Media Soft	109
Mystic Games	105
Novatek Medien Service	79
OKAY-Soft	135
On-Line Service	67
PC Oase	139
Pearl Agency	83
Rotstift	133
Rushware GmbH	99
Schubert Jens	139
Soft Power	109
Software Corner	141
Spielraum GbR	99
Top Games	129
Topshare	103
Traumfabrik	89
Versand 99	41
Wial Versand Service	49

Einem Teil dieser Auflage liegen Beilagen der Firmen 1 & 1 Direkt Informationstechnik GmbH und LBS Münster bei.

RAN AN DIE PREISE!

Nur solange der Vorrat reicht!

1 Marco Polo Reiseplaner

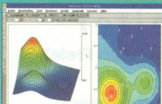


Marco Polo errechnet blitzartig den schnellsten und / oder kürzesten Weg von A nach B (mit detaillierter Wegbeschreibung und Karte für Deutschland - natürlich auch zur Druckausgabe) (dt.; 3,5")

DM 99,–


000486

2 Mathcad 99

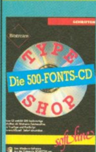


Die Nummer 1 für Mathematik auf dem Rechner (auch für: Chemie, Physik, Lehre und Forschung, Elektrotechnik, Bauindustrie) (dt.; 3,5") zum sensationellen Preis:

DM 99,–


000496

3 Type Shop



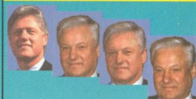
Sie erhalten 500 hochwertige Schriften als **Bitstream-**Zeichensätze. Als True Type und PostScript unverschlüsselt und sofort einsetzbar. **Extra**: „Mini-MakeUp" für Ihre vielseitigen typografischen Spezialeffekte.

DM 99,–

CD-ROM


000479

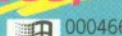
4 Photomorph Lite



Mutieren Sie Ihren Hund zur Katze – erstellen Sie in Sekundenschnelle Ihre Morphvideos. (dt.; 3,5")

- Erstellen von Storyboards und Filmsequenzen
- Import versch. Grafikformate (u.a. PCX, BMP, TIFF)

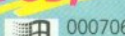
DM 99,–


000466

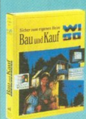
5 Wiso - Mein Geld

Erledigen Sie Ihre Bankgeschäfte zuhause. Mit einem Datex-J-Anschluß sorgt WISO Mein Geld für die Verbindung zwischen Ihrem PC und Ihrem Bankkonto: Der volle Überblick über Konto-, Kredit-, Spar- und Geldanlagekonditionen in ganz Deutschland. Darüber hinaus bringt Ihnen das „elektronische Konto" erhebliche Kostenvorteile über **reduzierte Kontoführungsgebühren** (komplett dt.; 3,5")

DM 69,–


000706

6 Wiso - Bau und Kauf



Das ideale Planungsinstrument für Ihre eigenen 4 Wände. Vielfältige Auswertungen für die maßgeschneiderte Baufinanzierung; zahlreiche Tips führen Sie sicher durch das Labyrinth von Steuer und Finanzen. (kompl. dt.; 3,5")

DM 69,–


000716

7 Wiso - Sparbuch 93/94



Das Ausfüllen von Finanzamtsformularen wird zum Kinderspiel: Das WISO Sparbuch rechnet Ihnen aus, ob und wieviel Geld Sie vom Finanzamt zurückbekommen - mit Druck der amtlichen Formulare (kompl. dt.;für DOS und Windows; 3,5)

DM 79,–


000726

8 MS Dinosaurier

+HOME CD



2 CD-ROM

Lassen Sie sich von den Dinos faszinieren – komplett deutsch (mit deutscher Sprachausgabe)

DM 139,–

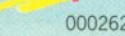

000419

9 Privata



Doppelte Buchführung endlich auch für den privaten Bereich – Familienbudget, Haushaltsbuch, Fahrtenbuch, Reisekosten, Angebotsvergleich, Banküberweisung u.v.m. (kompl. dt.: 3,5").

DM 49,–

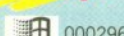

000262

10 Mitsubishi für Windows



Suchen, Finden, Buchen in Sekundenschnelle – Infos zu 7000 Hotels, 2.500 Städten und 40 Ferienregieonen (kompl. dt.; 3,5")

DM 129,–


000296

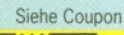
11 Gesetzes- Discs

12 Gesetze CD

Die umfassende Gesetzesdatenbank aktuell und rechtssicher - schnell und unkompliziert. Mit der bedienerfreundlichen Retrievel-Software finden Sie die gesuchten Paragraphen im Handumdrehen (komplett dt.; für Windows)

- Aktuelle Gesetze
- Komfortable Recherchemöglichkeiten
- Integrierte Notizfunktion
- Übernahme von Textstellen in Ihre Textverarbeitung
- Drucken und Abspeichern
- BGB, HGB, GG, AktG/ GmbHG, EStG, Mietrecht, Arbeitsrecht

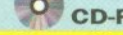




Gesetze auf Disketten je DM 39,90

Siehe Coupon

Alle Gesetze zusammen auf CD DM 98,–

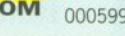

CD-ROM 000699

13 Die 6 Monats CDs von TopWare



Januar bis Juni 94
Das Six-Pack für

DM 99,–

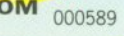

CD-ROM 000599

14 TopWare Limited Edition Volume 1-3



3 CDs mit 3000 Programmen!!! Shareware vom Feinsten!

DM 59,–


CD-ROM 000589

15 Wahnsinn!!! TopWare

12 CDs auf einen Streich

Alle 12 CDs der Fifty Bestseller–Serie von Topware zum Preis von



DM 99,–


000609

16 WordStar für Windows



Die legendäre Textverarbeitung verbindet professionelle Textarbeit mit leistungsfähigen DTP-Funktionen (kompl. dt.; 3,5"; Version 1.5)

DM 69,–


660716

17 Laplink XL



Datenübertragung von Rechner zu Rechner (kompl. dt.; 3,5"; mit ser. Kabel)

DM 66,–

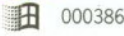

660742

18 Garfield Bilschirmschoner



Typisch Garfield! Frech, fett, faul & filosofisch tapst der Kater über Ihren Bildschirm und gibt wie immer seinen Senf dazu (dt.; 3,5")

DM 99,–


000386

19 Turbo Anti-Virus



Die aktuellste Version eines der bekanntesten Antivirenprogramme (kompl. dt.; 3,5")

DM 69,–


000352

20 Windows Draw 3.1

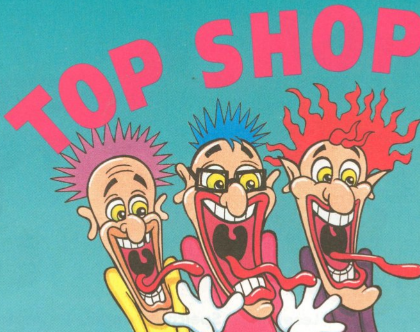


Das einzigartige Zeichenprogramm von Micrografx zum Gestalten von Grafiken (Kopl.dt.; 3,5").

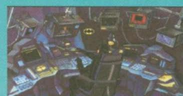
DM 99,–


660726

2 Spiele nach Wahl für DM 69,– (aus Nr. 21 - 26)



21 Batman Returns



Adventure: Alarm in Gotham-City: Retten Sie die Stadt zusammen mit Batman vor der eiskalten Verschwörung des „Pinguins", kämpfen Sie gegen „Cat-Woman" und das „Rote Dreieck" (Anl. dt.; 3,5")

DM 39,– 000502

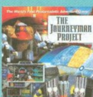
22 Lemmings II



Denkspiel: Lemminge sehen nicht nach links und rechts, Lemminge machen vor keinem Abgrund halt, Lemminge fürchten weder Tod noch Teufel – Retten Sie die armen Kerle vor dem Aussterben (dt.;5,25")

DM 39,– 000371

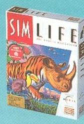
23 Journeyman Project



Adventure: Reisen Sie von der Vergangenheit in die Welt der Zukunft – über 400 MB mit echten 3D– Grafiken und Animationen kombiniert mit Videosequenzen und Musik (dt.)

DM 39,– CD-ROM 000739

24 SimLife für Windows



Simulation: Während Politiker über die Gefahren der Genforschung diskutieren, verwandeln Sie mit SimLife Ihren PC kurzerhand in einen Mutations-Spielplatz. (Anl, dt.; 3,5").

DM 49,– 000366

25 Star Control ii



Action/Rollenspiel: Erforschen Sie eine ganze Galaxis! Kontakt mit netten Aliens, Raumschlachten mit weniger netten Aliens und stets einem kosmischen Geheimnis auf der Spur. (Anl. dt.; 3,5")

DM 39,– 000162

26 Humans 1+2

Denkspiel: Helfen Sie den Humans bei der Entwicklung vom Höhlenmenschen zum zivilisierten Menschen (dt.)



Teil 1+2 **DM 39,–** CD-ROM 000749

27 Virtual Reality



Wandern Sie durch eine VR-Galerie mit über 30 Räumen! 1 Gigabyte mit atemberaubenden Bildern, faszinierenden Animationen und Videos (komplett dt.; mit Sprachausgabe)

2 CDs !!!

DM 99,– CD-ROM 000579

28 PC-Stylus



Die 3-Tasten-Maus in Stiftform
Vorbei sind die Tage, als eine Maus nur eine Maus war. Nur mit Kugelschreiber wäre die Maus-Eingabe noch leichter.- MS–Maus Kompatibel; kompl. deutsch (mit Tasche und Halter)

DM 99,– 000252

29 Giga Games+Apogee

Games! Games! Games!:
Über 200 der besten Shareware-Spiele aller Genres. Klettern, Ballern, Hüpfen, Denken - alles auf einem Silberling! Für DOS und Windows. +alle **Apogee–Knaller** auf CD.

2 CD`s !!!

DM 48,– CD-ROM 617720 617719

30 MS Flugsimulator 5.0 + Navigator



Navigator- der Copiltot für MS FS 5 - Planen Sie Ihre Flüge individuell mit Flugplanberechnung, Wettergenerator u.v.a. (kompl. dt.; 3,5"; für Windows).

a) Navigator: (dt.; 3,5") **DM 89,–** 611156
b) MS FS 5.0 (dt.; 3,5"): **DM 139,–** 000272
c) Beides zusammen: **DM 199,–** 611156 000272

Bitte gewünschtes Produkt anhand der Produktnummer ankreuzen.

Nr.	Produkt	Best.-Nr.
1	Marco Polo/ Reiseplaner	000486
2	Mathcad 99	000496
3	Type Shop	000479
4	Photoporph Lite	000466
5	Wiso - Mein Geld	000706
6	Wiso - Bau und Kauf	000716
7	Wiso - Sparbuch 93/49	000726
8	MS DInosaurier	000419
9	Privata	000262
10	Mitsubishi für Windows	000296
11	Gesetzes CD	000699
12	Gesetze - Disc	
13	Die 6 Monats CDs von	000599
14	topware Limited Edition Volume 1-3	000589
15	Wahnsinn!!! 12 CD´s auf einen Streich	000609
16	WordStar für Windows	660716
17	Laplink XL	660742
18	Garfield	000386
19	Turbo Anti-Virus	000352
20	Windows Draw 3.1	660726
21	Batman Retur	000502
22	Lemmings II	000371
23	Joruneyman Project	000739
24	Simlife für Winsows	000366
25	Star Control II	000162
26	Humans 1+2	000749
27	Virtual Reality	000579
28	PC-Stylus	000252
29	Giga Games+Apogee	1 617720, 2 617719
30	Flugsimulator 5.0 + Navigator	a) 611156, b) 000272, c) 000272 611156

Bitte gewünschte Gesetze–Disc hier ankreuzen

BGB	HGB	GG	AktG/GmbHG	EStG	Mietrecht	Arbeitsrecht
000626	000636	000646	000656	000666	000676	000686

Spiele im 2er-Paket (Nr. 21–26) zum Sonderpreis von DM 69,– .

Ja ich bestelle gegen:

❑ Bankeinzug Inland: + DM 6,– Bankverbindung: BLZ ______________
Kto. ______________ Bank ______________
(Nur gültig mit Unterschrift - sonst Lieferung gegen Nachnahme)

❑ Vorauskasse per Scheck: + DM 6,– (nur innerhalb Deutschlands)

❑ Nachnahme Inland: + DM 11,– ❑ Nachnahme Ausland: + DM 15,–

Meine Adresse: 041040

Name ______________

Straße ______________

PLZ/Ort ______________

Datum/Unterschrift – Bitte nicht vergessen (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter.) ______________

DMV Software
Postfach 1146
85580 Poing

Die Bestell-Hotline: 08121/769-102 oder fix faxen: 08121/769-103

Bitte Coupon abtrennen und im Sichtfensterkuvert einsenden. Unbedingt ein Ersatzprodukt angeben!

TOP - SHOP



Keine Panik!

TOD EINES CD-ROM-LAUFWERKS

Lesefehler, Speichermangel, Treibertrubel: CD-ROMs sind keinesfalls harmlose Geräte, die bei jedermann sofort funktionieren. Für die wichtigsten Probleme haben wir die Lösung.

Mal sind sie zu langsam, mal brauchen sie zu viel RAM, mal laufen sie erst gar nicht. CD-ROMs sind (wie jeder andere Teil der PC-Hardware auch) ein Quell immer neuer interessanter Aufgaben – Sie dürfen auch »Probleme« dazu sagen. Viele Lösungen sind für alle ROMs gleich, einige aber nur systemspezifisch. Unser extradicker »Keine Panik«-Führer bringt mit Sicherheit auch Ihr Laufwerk wieder in Schwung.

Grundsätzliches und Offensichtliches

Um ein CD-ROM zu betreiben, brauchen Sie zwei Programme: Eine Treibersoftware und ein »Dateisystem«. Die Treibersoftware ist für jeden Hersteller anders; sie wird meist in der CONFIG.SYS-Datei geladen und enthält die Funktionen, um das CD-ROM direkt anzusprechen. Das CD-ROM ist zu diesem Zeitpunkt aber noch kein richtiges Laufwerk: Zwar kann jeder Sektor angesprochen werden, aber von Dateien weiß der Treiber nichts.

Das zweite Programm ist für alle CD-ROMs gleich: MSCDEX von Microsoft spricht die Treiber an und verwandelt deren rohe Daten in MS-DOS-lesbare Dateien. Außerdem stellt MSCDEX Standardfunktionen für Programmierer zur Verfügung, die den Audioteil eines CD-ROMs ansprechen wollen. Theoretisch gibt es Alternativen zu MSCDEX: Novell DOS bietet ein eigenes, Corel hat einen angeblich besseren Ersatz und sogar im Shareware-Bereich sind MSCDEX-Clones zu finden. Unser Rat lautet aber: Finger weg. Der einzige Treiber, mit dem Hersteller ihre ROMs ausprobieren, ist MSCDEX. Wenn Sie keinen ganz genauen Grund haben, warum Sie einen anderen Treiber installieren sollten, bleiben Sie in jedem Fall bei MSCDEX. Wenn Sie diesen Treiber nicht haben: Er liegt fast jedem CD-ROM bei und kann gegebenenfalls bei einem Händler kostenlos kopiert werden.

Ein zweiter Rat: Besorgen Sie sich immer die neueste Version von MSCDEX. Zur Zeit ist dies Version 2.23 aus MS-DOS 6.22. Microsoft hat im Laufe der Jahre einige Bugs aus dem Programm entfernt und es schneller gemacht. Einige übereifrige CD-ROM-Installationsprogramme tauschen das aktuelle MSCDEX gegen eine veraltete Version aus. In diesem Falle sollten Sie prüfen, daß in der AUTOEXEC.BAT grundsätzlich die aktuellste Version aufgerufen wird. Die befindet sich bei den meisten PCs entweder im \DOS oder im \WINDOWS-Verzeichnis. Wird hingegen eine Version beispielsweise aus \SOUND\CD-ROM\DRV aufgerufen, ist es mit Sicherheit eine veraltete Version vom CD-ROM-Hersteller.

MSCDEX-Geheimnisse

Der MSCDEX-Treiber wird mit einigen Parametern in der AUTOEXEC.BAT aufgerufen. In jedem Fall muß der Parameter »/D:name« angegeben werden, wobei der »name« identisch mit dem sein muß, der in der CONFIG.SYS beim CD-Treiber angegeben wird. Dort steht mit Sicherheit irgendwo eine Zeile, die in etwa »DEVICE = C:\directory\irgendwas.SYS /D:name« lautet. Wenn beide Namen auf den Buchstaben genau übereinstimmen, wird das Laufwerk nicht gefunden.

Der zweitwichtigste Parameter ist »/M:x«. Mit diesem stellen Sie die Anzahl der Buffer ein, die MSCDEX im RAM behalten soll. Jeder Buffer ist etwas über 2 Kilobyte groß. Bis zu 64 Buffer sind möglich. Wenn Sie MS-DOS 6.2 oder höher einsetzen und SMARTDRV benutzen oder ein anderes CD-Cache-Programm einsetzen sollten Sie »/M:0« verwenden. Wenn Sie kei-

VORSICHT BEIM TREIBER-UPDATE

Immer wieder passiert folgendes: Ein CD-ROM-Nutzer erhält eine neue Treiber-Version, kopiert diese über den alten Treiber und wundert sich, daß danach gar nichts mehr geht: Ständig Abstürze, teilweise schon beim Booten, keine CD-ROMs sind mehr lesbar, alles scheint hinüber. Dabei ist das Problem gar nicht beim Treiber zu suchen. Der ist wahrscheinlich ein paar Bytes größer geworden als sein Vorgänger.
Wenn Sie aber mit MEMMAKER oder anderer Memory-Software den Speicher organisiert haben, wird immer noch vom kleineren Bedarf des Vorgängers ausgegangen und das Ende des neuen Treibers mit anderer Software überschrieben. Kein Wunder, daß das zu Problemen führt. Deswegen sollten Sie nach jedem Treiberupdate als erstes wieder Ihr Speicher-Organisations-Programm aufrufen – dann wird die Speicherverwaltung an die neuen Programmgrößen angepaßt.

nen CD-Cache verwenden, sollten Sie mindestens »M:16« verwenden.
Diese Buffer brauchen eine Menge RAM (bei »/M:16« immerhin mehr als 32 KByte). Sie werden praktischerweise mit dem Parameter »/E« in das Expanded Memory (EMS) verschoben. Wenn Sie kein EMS haben, gibt es nur eine kurze Fehlermeldung, MSCDEX läuft aber trotzdem. Allerdings können die Buffer jetzt DOS-RAM belegen. In diesem Fall sollten Sie doch die Anzahl der Buffer verringern.
Wenn Sie sich über die Speicheraufteilung informieren wollen, hilft der Parameter »/V«. Er zeigt beim Laden von MSCDEX eine exakte Speicherbelegung an.
Der Parameter »/K« wird eigentlich nie benötigt – mit ihm kann MSCDEX ein CD-ROM lesen, dessen Dateinamen japanische Kanji-Zeichen enthalten. Nur in Netzwerken hat der Parameter »/S« Bedeutung: Mit ihm kann ein CD-ROM-Laufwerk in Peer-to-Peer-Netzen auch anderen Benutzern zur Verfügung gestellt werden; ohne den Parameter scheint es zu gehen, allerdings folgen früher oder später Fehlermeldungen. Wenn Sie das Laufwerk nicht freigeben wollen, lassen Sie »/S« in jedem Fall weg.
Der letzte Parameter ist »/L:x«, wobei »x« für den Laufwerksbuchstaben steht, den Sie dem CD-ROM geben wollen. Normalerweise wird der erste freie Buchstabe verwendet. Haben Sie nur eine Festplatte »C:« ist das CD-ROM automatisch »D:«. Mit dem »/L«-Parameter legen Sie es auf einen anderen, noch nicht verwendeten Buchstaben von D bis Z. Allerdings müssen Sie dann auch den »LASTDRIVE«-Wert in der CONFIG.SYS entsprechend ändern.

Schneller dank SMARTDRV

Seit MS-DOS 6.2 kann der eingebaute Disk-Cache SMARTDRV auch CD-ROMs schneller machen. Alleine deswegen lohnt sich für jeden PC-Besitzer schon der Update von einer älteren MS-DOS-Version. Am besten besorgen Sie sich die aktuelle Version MS-DOS 6.22, bei der ein Bug aus SMARTDRV entfernt wurde, der bei Photo-CDs Probleme macht.
Caching bedeutet nichts anderes, als das häufig benötigte Daten der CD im RAM des PC zwischengespeichert werden. Da der Zugriff auf einzelne Daten sehr lange dauert, kann so ein enormer Geschwindigkeitsgewinn erzielt werden. Das Laden von Spielen kann beispielsweise bis zu doppelt so schnell gehen.
Um den Geschwindigkeitseffekt zu nutzen, müssen folgende Kriterien erfüllt sein:



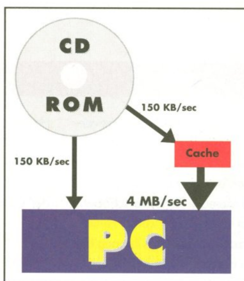


1) MSCDEX.EXE muß in der AUTOEXEC vor SMARTDRV.EXE stehen. Sonst kann SmartDrive das Laufwerk nicht erkennen.

2) MSCDEX.EXE und SMARTDRV.EXE müssen aus dem selben System sein. Es ist nicht möglich, MSCDEX von Windows und SMARTDRV von DOS oder umgekehrt zu verbinden, auch wenn die Versionsnummern theoretisch stimmen (was sich Microsoft dabei gedacht hat, weiß der Kuckuck). Genausowenig können Sie SMARTDRV aus MS-DOS 6.2 und MSCDEX aus MS-DOS 6.22 oder umgekehrt kombinieren. Erst recht nicht funktioniert die Kombi aus englischem SMARTDRV und deutschem MSCDEX oder umgekehrt. Leider zeigt SMARTDRV in seinem Status-Bildschirm an, daß es cachet, obwohl es das gar nicht tut.

Ob Ihr CD-ROM cachet, erkennen Sie mit folgendem Trick: Tippen Sie unter DOS das Kommando »DIR x:\ /S« wobei X für Ihr CD-ROM steht. Praktischerweise nehmen Sie eine CD mit mehreren Directories (wie wär's mit der PC Player plus?). Die Lampe an Ihrem CD-ROM sollte dabei relativ lange flackern. Direkt danach tippen Sie das Kommando einfach nochmal: Wenn das Lesen nun genauso lange wie vorher dauert und die Lampe weiterhin flackert, sind die Daten nicht gecachet worden.

Auf manchen Laufwerken gibt es beim Lesen von Photo CDs oder CD-ROM XA CDs einen Bug, bei dem Sie beim Einsatz von SmartDrive eine »Drive not Ready«-Meldung oder ähnliches erhalten. In diesem Fall müssen Sie in der AUTOEXEC-Zeile, die SmartDrive startet, den Parameter »/E:2048« angeben. Wenn es dann immer noch nicht funktioniert, können Sie SmartDrive mit dem Parameter »/U« laden – dann wird auf das Caching der CD-ROMs verzichtet.



So arbeitet ein Cache: Ein Teil der Daten des CD-ROMs wird im RAM zwischengespeichert. Wenn diese Daten von einem Programm angefordert werden, geht das Lesen aus dem RAM etwa zehn- bis zwanzigmal schneller als von CD.

Bus ist nicht gleich Bus

Nicht jedes CD-ROM paßt an jedes Interface. Zur Zeit gibt es neben einigen exotischen Krümelfirmen vier recht unterschiedliche etablierte Standards sowie einen Neuzugang.

Eine Klasse für sich sind die inzwischen weit verbreiteten SCSI-Laufwerke, die man hauptsächlich im hochpreisigen Bereich finden kann. Mehr dazu siehe unten. Dann gibt es gleich drei Interfaces, die man als »AT-BUS« bezeichnet, die aber mit dem »echten« AT-BUS für Festplatten ganz und gar nichts zu tun haben. Diese drei Standards heißen nach den Laufwerken, die sie verwenden: »Panasonic/Matsushita«-, »Mitsumi«- und »Sony«-Bus. Oberste Grundregel: Ein Laufwerk in Standard A paßt weder an B noch an C, obwohl die Stecker und Buchsen absolut gleich aussehen. Der Schein trügt, intern laufen jeweils total unterschiedliche Dinge ab. Soundkarten mit nur einem CD-ROM-Bus haben entweder einen Panasonic/Matsushita- oder einen Mitsumi-Bus; hier hilft nur ein genauer Blick ins Handbuch, da die Soundkarten-Hersteller durchaus unterschiedliche Modelle untereinander austauschen. Immer mehr Soundkarten schmücken sich mit dem Adjektiv »Multi-CD«. Damit ist meistens gemeint, daß gleich alle drei Busmodelle, also drei Stecker, vorhanden sind. Auch hier sollte man das Handbuch wörtlich studieren, bevor man ein CD-ROM anschließt.

Neu im Bunde ist der EIDE, ATIDE, IDEE oder sonstwie abgekürzte neue, erweiterte AT-Bus. Mit ihm wird es möglich sein, ein CD-ROM Laufwerk an den selben Controller wie die Festplatte anzuschließen. Allerdings wird weiterhin die Treibersoftware benötigt. Leider ist der Standard noch sehr verwaschen; Testmuster dieses neuen Typs lagen uns noch nicht vor und deswegen sollten Neukäufer bei solchen Modellen erstmal Vorsicht walten lassen.



Sound ist nicht gleich Sound

Einer der dicksten Stolpersteine für viele CD-ROM-Besitzer ist der Sound: Manche Spiele machen ordentlich Krach, andere bleiben stumm. Da muß doch das Spiel kaputt sein, oder? Nein, denn die meisten Titel verwenden kein CD-Audio. Vielmehr sind Sprache und Musik als ganz normale Computerdaten abgelegt. Diese Daten werden dann meistens über eine SoundBlaster-Karte abgespielt.

Hier hängt es nur von der korrekten Installation Ihrer Soundkarte ab, ob Sie etwas hören oder nicht.

Einige wenige Programme verwenden allerdings CD-Audio. Dabei wird der Ton wie bei einer normalen Musik-CD gespeichert. Dieser Sound erreicht nie den PC; er wird direkt im CD-ROM in ein analoges Tonsignal für Lautsprecher oder Verstärker gewandelt. Die Musik kommt dabei entweder aus dem Audio-Ausgang oder einer Kopfhörer-Buchse am CD-ROM. Viele Soundkarten haben einen speziellen »CD-Audio IN«-Eingang für diese Musik; sie wird dann nur mit den PC-Sounds gemischt, damit ein Verstärker und ein Paar Lautsprecher aus-



AUF DEM CD-ROM

...von PC Player plus finden Sie diesen Monat aktuelle Treiber-Updates für Philips, Creative, Mitsumi und SCSI-Laufwerke. Wir verhandeln zur Zeit mit weiteren Herstellern, um in zukünftigen Ausgaben noch mehr aktuelle Treiber für Sie bereitzustellen.



reichen, um sowohl die CD wie den PC zu hören.

Problemfall Nummer Eins ist das passende Kabel: Der Anschluß auf der Soundkarte und der des CD-ROMs sind meistens herstellerabhängige Exoten. Wenn das passende Kabel nicht beim CD-ROM oder bei der Soundkarte beiliegt, ist es nahezu unmöglich, ein solches Kabel im Handel aufzutreiben. Hier hilft nur eine freundliche Anfrage bei den Herstellern Ihrer Geräte und bei Ihrem Fachhändler; wahrscheinlich werden die sich aber den schwarzen Peter gegenseitig in die Schuhe schieben oder exorbitante Preise für das lächerliche Kabel verlangen. Im schlimmsten Falle können Sie sich behelfen, indem Sie ein normales HiFi-Kabel mit zwei 3,5 mm-Klinkensteckern besorgen (hat jeder HiFi-Fachhändler) und ein Ende in die Kopfhörerbuchse des CD-ROMs stecken, das andere in den »Line In«-Eingang der Soundkarte. Das ist nicht gerade elegant, hilft Ihnen aber, bis Sie ein internes Kabel lokalisiert haben.

Subtiler ist Problem Nummer Zwei: Das CD-ROM ist mit dem korrekten Audio-Kabel angeschlossen, trotzdem ist keine CD zu hören. Die eine Lösungsvariante dieses Problems ist der »Mixer« der Soundkarte – wenn hier der CD-ROM-Eingang abgeschaltet oder leisegedreht ist, können Sie nichts hören. Starten Sie also das mit Ihrer Soundkarte mitgelieferte Mixer-Programm und stellen Sie die Lautstärke entsprechend ein oder geben Sie den CD-Eingang überhaupt erstmal frei.

Wenn das nichts hilft, gibt es wahrscheinlich einen Kurzschluß im Audio-Kabel. Da dieses Problem eigentlich nur bei der Kombination Mitsumi CD-ROM mit SoundBlaster-Karte auftritt, erklären wir es unter der Mitsumi-Überschrift.

Mechanische Probleme

Zum Haareraufen ist folgende Geschichte: Sie kaufen ein CD-ROM und bei Ihnen zu Hause kann es partout nicht gelesen werden. Sie gehen zum Händler und wollen es umtauschen. Der legt es in sein Laufwerk: Alles in Ordnung. Sie nehmen es wieder mit: Nichts geht, nur Lesefehler. Das kann daran liegen, daß Ihr CD-ROM etwas empfindlicher auf herstellungsbedingte Toleranzen reagiert. Wenn beispielsweise das Loch in der Mitte der CD um einen Hundertstel Millimeter bei der Produktion verrutscht ist, »eiert« die CD im Laufwerk minimal. Viele Laufwerke können das kompensieren aber immer wieder mal gibt es Ausreißer und die Mechanik eines Laufwerks reagiert einfach nicht schnell genug. Hier hilft dann nur ein Umtausch des Laufwerks gegen ein identisches Modell.

In anderen Fällen kann es an der Fehlerkorrektur des Laufwerks liegen. Wenn die nicht gefügige CD einen kleinen Kratzer hat, kann ein Laufwerk mit guter Fehlerkorrektur diesen vielleicht noch ausgleichen; bei einem preiswerteren Laufwerk gibt es hingegen einen Read-Error.

Für solche Fälle gibt es im Fachhandel sogenannte »Reparatursets«, mit denen Sie eine CD abschleifen und Kratzer wegpolieren. Daß dies eine Arbeit für Leute mit Geduld und Fingerspitzengefühl ist, versteht sich von selbst.

Immer Ärger mit SCSI

»Mit SCSI geht alles« heißt es öfter in den Gazetten der Computerfachpresse. Wer auf den Spruch reingefallen ist, steht oft mit einem nicht funktionstüchtigen Laufwerk da. Kaum zu glauben: Viele Hersteller eines teuren SCSI-CD-ROMs legen trotz vierstelliger Preise keine Treiberdiskette bei (Den Treiber kriegen Sie mit dem Interface). Umgekehrt kommt so manche Soundkarte mit Billig-SCSI-Anschluß ohne jede Form von Treiberdiskette (Den Treiber kriegen Sie mit dem Laufwerk). Da darf man dann nochmal für beinahe 200 Mark eine SCSI-Software wie »Adaptec EZ-SCSI« oder »Corel SCSI« kaufen. Und selbst dann ist nicht gewährleistet, daß Ihr CD-ROM läuft. Trotz standardisierter SCSI-Kommandos arbeiten brandneue Laufwerke oft nicht mit gerade mal zwei Monate alter Treibersoftware zusammen. Benutzer nagelneuer Triple- und Quadraspeed-Laufwerke können ein Lied davon singen, wieviel Ärger der Anschluß bereitet. Bei diesen Highspeed-Laufwerken gibt es auch zahlreiche andere Macken, den offensichtlich steckt die Technologie des schnelleren Drehens bei vielen noch in den Kinderschuhen. So soll ein großer Hersteller von Triple-Speed-Laufwerken schon bei der fünften ROM-Revision sein; registrierten Kunden werden solche Updates verheimlicht, nur wenn man den Hersteller konkret danach fragt, gibt es den dringend notwendigen ROM-Austausch.

Beim Kauf eines SCSI-CD-ROMs sollte man also folgende Dinge beachten: Immer ein Komplettpaket aus SCSI-Karte, CD-ROM und Treibersoftware kaufen. Wenn man nur zwei der drei Teile hat sagt Murphys Gesetz, daß das Dritte, nachträglich gekaufte garantiert nicht kompatibel zu den ersten beiden ist. Außerdem sollte man sich vom Händler schriftlich zusichern lassen, daß die drei Komponenten auch zueinander passen; dann fällt der Umtausch leichter, wenn es ein Problem gibt.

Wenn Sie SCSI haben wollen, dann wahrscheinlich nur, weil Sie auch Festplatten, Scanner oder andere Geräte im SCSI-Standard verwenden wollen. Dann gibt es nur einen entscheidenden Rat: Kaufen Sie keine Soundkarte mit SCSI-Interface. Diese Mini-SCSIs sind meistens nämlich langsam und lediglich für CD-ROMs geeignet. Vernünftige SCSI-Karten haben so viel Elektronik, daß sie nicht huckepack auf einer Soundkarte »mitfahren« können. Außerdem fehlen den Soundkarten oft externe Anschlüsse und SCSI-Support für mehr als ein Gerät. **(bs)**

FORTSETZUNG FOLGT

In der nächsten Ausgabe nehmen wir die Tücken einzelner CD-ROM-Laufwerke ins Visier. Dann gibt es Tips zu Modellen von Sony, Mitsumi, Creative, Matsushita und Philips. Außerdem erfahren Sie, mit welchen Laufwerken Sie eine Audio-CD direkt digital auslesen können und wie Sie eine CD auf Lesefehler testen. (bs)

Kraftstoff für Ihren PC

– jetzt jeden Monat frei Haus!

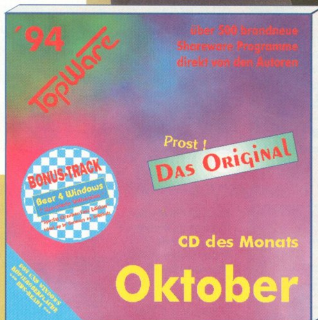
z.B. • VERSAMAP V1.40 • CAD/DRAW V2.0e • INIMAGE JR. V1.05 • THUMBS PL...
TALKING TEACHER V1.3 • SONIC BOOM V1.01 • LVIEW/PRO V1.1 WIN ...
V1.1A • EASY DRAFT V3.30 • EXE.EXE • MULTI MEDIA VOLUME ...
V2.30 WIN • DRAG'N'VIEW GOLD V1.01 • QPEG V1.4E ...
FAXCARTOONS II V1.1 • GDS V3.0 • HITL...
SCREENSHOW V1.7 WIN • WWPLUS ...
PC-AHNEN V7/94 • MATHE P...
REPORT V24.06.94 • SIL...
V1.0 WIN • IM2IMP V...
JOINS THE CIRCU...
SHAREWARE • ...
COMPUSERV...
OF CASTE...
CD-MANA...
GEOWO...
RW-B...
SYST...
MA...
AU...
T...

1000 Shareware-programme zum Schnuppern:
2 CD'S für DM 35,–

Noch aktueller geht's nicht! Immer eine Nasenlänge voraus mit der brandaktuellen Shareware aus den Bereichen:

- **Grafik, Sound und Multimedia**
- **Utilities**
- **Antiviren-Kits**
- **Programmierung**
- **Spiele**
- **und vieles mehr...**

Und das alles ganz bequem im Abo – ohne Laufereien und immer pünktlich



...E
...EE
...16 •
... FS4 •
...CENT OF
...0 • STONE
COLOR CROSS
...2 • DISCIPLES OF
MAGAZIN #19 •
... • THREED 3D-LAB V0.02 •
... V4.0 WIN • VIDEO FOR WINDOWS
... V1.2 • 3D ATLAS V1.3 WIN • THAI LESSON
QPEG V1.4E • PIANO PROFESSOR V1.0A WIN • KLICKTIONARY
V3.0 • ICOSHOW V1.22 • CERES SOUND STUDIO V1.1 LIGHT WIN •
COMMO V6.0 • TARGET V6.31 LIGHT • BILDIA V1.7 • SIDPLAY V1.16 •
STERNHIMMEL V2.0 • CROSSMAGIC V2.02 DEMO • SILICON TIMES
V01.07.94 • XL PLUS 2000 PLUS • CFOS V1.02c • PAPER AIRPLANES

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim Bestellservice CSJ, DMV Software, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Lassen Sie sich von der Abo-CD überzeugen – fordern Sie Ihr Schnupperabo an:

- Sie erhalten immer aktuell Ihre Shareware-CD Monat für Monat – Sie versäumen keine!
- Lieferung erfolgt monatlich „Frei Haus" Keine unnötige Lauferei
- Sie sparen im Abo je nach Zahlungsweise bis zu DM 60,– gegenüber Einzelkauf.
- Das Abo kann jederzeit beendet werden und zwar ohne Kündigungsfrist. Geld für bezahlte, aber noch nicht ausgelieferte Ausgaben erhalten Sie selbstverständlich zurück.

Bitte Coupon abtrennen und einsenden oder Seite faxen.

DMV Software
Bestellservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

Die Bestellfax-Hotline: 089/20 24 02 15

Her mit den 1.000 Shareware-Programmen zum Schnuppern!

Schicken Sie mir die nächsten beiden Monats-CDs zum sensationellen Preis von DM 35,–. Wenn ich von der Monats-CD nicht voll überzeugt bin, teile ich Ihnen dies 10 Tage nach Erhalt meiner 2. Monats-CD mit. Ansonsten senden Sie mir monatlich die aktuelle topware-CD per Post frei Haus – Preisvorteil je nach Zahlungsweise s.u.. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Meine Adresse: PC 104

Name ____________________

Straße ____________________

PLZ/Ort ____________________

Datum/1. Unterschrift - Bitte nicht vergessen (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter.)

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim Bestellservice CSJ, DMV Software, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum/2. Unterschrift - Bitte nicht vergessen (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter.)

Ich bezahle das Schnupperabo (DM 35,–) bequem per Bankeinzug:

Bank ____________________

BLZ ____________ Kto. ____________

Anschließend wähle ich folgende Zahlungsweise:
- ❑ monatlich (DM 29,95)
- ❑ 1/4 jährlich (86,10)/ich spare DM 15,– jährlich
- ❑ 1/2 jährlich (164,70)/ich spare DM 30,– jährlich
- ❑ 1 jährlich (299,–)/ich spare DM 60,40 jährlich

Der Betrag wird entsprechend abgebucht.

TUTTO COMPLETTI

Ausgabe 10/93



Saurier auf CD ROM – großer Vergleichstest • Tests: u.a. Secret of Monkey Island, Eight Ball Deluxe, Burntime, Galactic Warrior Art • Tips & Tricks zu Lost Vikings • u.v.a.

Ausgabe 11/93



High-End-PCs im Test • Reel Magic – die neue Videokarte • Tips & Tricks u.a. Lemmings, Prince of Persia 2, Maniac Mansion • 50 Seiten Spiele-Tests • Viren-Bekämpfung • ...

Ausgabe 12/93



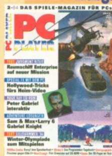
Die besten Produkte des Jahres • Tips & Tricks u.a. zu Simon the Sorcerer, Return to Zork, Dark Sun • Im Test: Anstoß • Die neuen Bildschirmschoner im Test • u.v.a.

Ausgabe 1/94



Greatest Hits: Die Tops + Flops '93 • Tests: Larry 6, Kyrandia 2, Aufschwung Ost, Sam 6 Max, Goblins 3, Rebel Assault, Indy Car Racing • Tips & Tricks: Xanth, Lost in Time, Shadow Caster • ...

Ausgabe 2/94



Hollywood Tricks fürs Heim-Video • Peter Gabriel interaktiv • Tests: Civilization, Marios Time Machine, Doom, Judgment Rites, u.a. • Tips & Tricks: Larry 6, Gabriel Knight • ...

Ausgabe 3/94



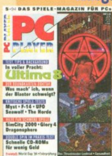
CES: 12 Seiten USA-News • Tests: SIM CITY 2000, Pinball Fantasies, Alone in the Dark 2, Dragonsphere,u.a. • Sonderteil Tips & Tricks: Judgment-Lösung, DOOM-Geheimnisse, .. • ...

Ausgabe 4/94



Mit Paint Brush malen auf dem PC • Tests: Beneath a Steel Sky, Mad News, The Elder Scrolls Arena, Battle Isle 2 • Tips & Tricks: Inca 2, Anstoß, Alone in the Dark 2, Labyrinth of Time, Doom • ...

Ausgabe 5/94



CD-ROM-Test: Doublespeed-Laufwerke • Soundkarten Doktor • Tests: Lands of Lore, Day of the Tentacle, Myst, The Horde, Critical Path u.a. • Tips & Tricks: SimCity 2000, Dragonsphere • ...

Ausgabe 6/94



DOS 7 im Praxistest • Die neuen Soundkarten • Tests: Pacific Air War, die Siedler, Winter & Summer Challenge • Tips & Tricks: Beneath a Steel Sky, Ravenloft, Elder Scrolls Arena • ...

Ausgabe 7/94



Pentium gegen DX4 • 3 D Bilder auf dem PC • WM Total: Fußballsimulationen im Vergleich • Spieletests: Al-Quadim, Fifa Soccer, Sam & Max, Anstoss, Sim City , u.a. • Tips & Tricks: Battle Isle 2, Siedler, Innocent, ...

Ausgabe 8/94



Alles zu Strategie-Spielen • Chicago News • Tests: Pizza-Connection, Sternenschweif, Cool-Spot, Privateer, Shanghai II, D-Day, u.a. • Tips & Tricks: Master of Orion, Al-Quadim, Railroad Tycoon, ...

Ausgabe 9/94



Tinten-Farbdrucker im Vergleich • VGA-Karten • Tests: PC Golf, TIE Fighter, Wing Commander, Indy Car Circuits, Ultima V • Tips & Tricks: TIE-Fighter, Pizza-Connection, Outpost, Inherit the Earth

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER auswählen, die noch fehlen, und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden. Übrigens, wenn der Coupon nicht reicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte, die benötigt werden ankreuzen.

JA, ich möchte meine PC Player Sammlung tutto completti!

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr. ____________________

BLZ/Bankverbindung ____________________

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).

___ Stück für je DM 6,50 der Ausgabe ______ : DM ______

zuzüglich Porto (innerhalb der BRD) : DM 4,-

Gesamtsumme : DM ______

Name,Vorname ____________________

Straße ____________________

PLZ, Ort ____________________

Unterschrift ____________________

Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

Seite aus dem Heft heraustrennen, einsenden und faxen. Unsere Fax-Nummer lautet:

Fax **0 89/20 24 02 15**

Tel. 0 89/20 24 02 50

oder schicken Sie den Coupon an:

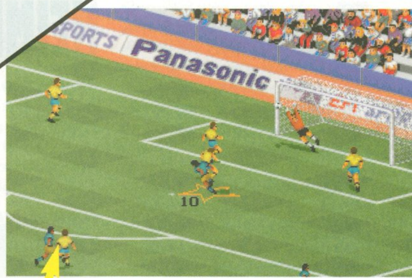
DMV-Verlag
Leser-Service, CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München

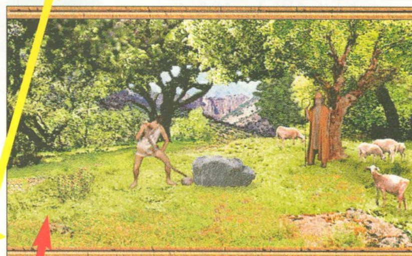
PC PLAYER

TIPS & TRICKS

TIPS & TRICKS ab Seite

- Heimdall 2 124
- FIFA Soccer 127
- TIE-Fighter 127
- Subwar 2050 127
- Der Clou 127
- Wrath of the Gods 128
- Hanse – Die Expedition 131
- Superhero League of Hoboken 132
- Technik-Treff 138







Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!
Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben – weder fernmündlich noch schriftlich.

KOMPLETTLÖSUNG

HEIMDALL 2

Wollen Sie dem finsteren Treiben Lokis tatenlos zusehen? Wer unserem Lösungsweg folgt, beendet die Machenschaften des göttlichen Spitzbuben.

Es ist egal, welche der beiden Spielfiguren Sie in »Heimdall 2« steuern. Da beim Einschalten des Inventars das Spiel gestoppt wird, können Sie z.B. mitten im Kampf auf die andere Figur umschalten, um ihr Waffe und Rüstung der ersten zu geben. Der größte Vorteil der zwei Charaktere ist die verdoppelte Tragfähigkeit sowie die Möglichkeit, acht Zaubersprüche bereitzuhalten.

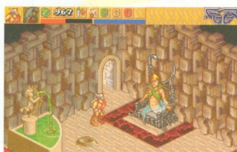
Midgard – Rurik's Dorf

Zu Beginn steht Heimdall in der Halle der Welten. Nehmen Sie Pfeil und Bogen und rüsten Sie ihren kleinen Halbgott damit aus. Draußen befinden sich zwei Obelisken. Heimdall sollte dicht hinlaufen und die beiden Schilder lesen. Schießen Sie dann per Bogen auf das linke. Den Pfeil wieder aufsammeln, außerdem den unscheinbaren Runenstein nebem dem rechten Obelisken nicht vergessen. Achten Sie in Zukunft immer darauf, alles, was nicht niet- und nagelfest ist, einzusammeln. Notieren Sie sich jeden Zauberspruch, indem Sie gefundene Schriftrollen oder Bücher ansehen. Danach können sie verkauft oder weggeworfen werden.

Nun geht man nach links, wo jedoch bald der Weg versperrt wird. Kein Problem; Sie springen vom Felsen aus hinunter zum Höhleneingang. Drinnen braucht man etwas Timing, um die Totenköpfe zu überwinden. Am anderen Ende angekommen bringt Sie ein kleines Boot zum Dorf. Das linke der beiden ersten Häuser läßt sich nicht betreten. Im hinteren Teil des zweiten wird die Klappe geöffnet und der Armreif entnommen. Gehen Sie dann hinaus, am linken Haus vorbei und die Treppe hoch in das Gebäude, wo Ihnen der Dorfchef vom Kampf mit Eadric erzählt und um Hilfe bittet. Nun sollte Heimdall zwischen den beiden ersten Häusern hindurch zum Dorfladen laufen. Dort kann man sich Heiltränke oder Nahrung kaufen. Verscherbeln Sie einen der beiden Bögen und kehren Sie dann zum Boot zurück.

Midgard – Eadric's Dorf

Segeln Sie zum Dorf von Eadric und besiegen Sie den Hakrat am Eingang. Gehen Sie die erste Treppe hinunter, um in der Schankstube Wissenswertes zu erfahren. Von den beiden anderen Häusern ist das rechte nicht betretbar, im linken finden Sie neben einer stattlichen Summe Gold (in den drei Kisten) den hiesigen Häuptling. Er klagt ebenfalls über den leidigen Dorfkrieg und freut sich über den vorhin gefundenen Armreif. Als Erwiderung des Friedenszeichens soll unser Held Rurik einen Brief überbingen. Kehren Sie also zum ersten Dorf zurück, wo Sie als Belohnung für den Brief von Rurik einen Paß zum Königlichen Schloß erhalten. Zwischenzeitlich sollten sieben Runen verfügbar sein.



Lokis Schwester ist gar nicht nett

Midgard – Das königliche Schloß

Wir übergeben der Torwache den Ausweis. Im Schloß sollten Sie mit dem König, der Dienstmagd und der Königin reden. Öffnen Sie dann in dem Flur, der zum Garten führt, den Geheimgang hinter dem Bild. Im Schlafzimmer liegt ein Runenbuch; außerdem läßt sich der vordere rechte Bettpfosten manipulieren, was uns einen Siegelring einbringt. Zeigen Sie diesen dem Wächter vor der Treppe zum Verlies, steigen Sie hinab und sprechen Sie mit den Gefangenen. Nicht versuchen, durch die Tür rechts zu gehen.

Jetzt braucht nur noch der Zettel überbracht zu werden, worauf die Treppe hinauf und durch den Torbogen gegangen werden kann. Im folgenden Raum muß man in jede der drei Öffnungen einen Pfeil schießen oder ein Messer werfen, so daß die Barrierre verschwindet. Laufen Sie im nächsten Zimmer einmal um die Statue herum, und schon können Sie den ersten Amulett-Teil einsammeln.

Midgard – Fischerhütte und Lokis Schrein

Nächstes Ziel ist die Fischerhütte. Erschlagen Sie mindestens einen Hakrat und öffnen Sie dann im Inneren des Hauses den Schrank. Der befreite Fischer bedankt sich mit Thors Hammer. Nun begibt sich unser Heldengespann zum Schrein, wo es durch das richtige Tor geht (blau für Heimdall, bzw. rot, wenn Sie gerade Ursha steuern). Nach kurzer Zeit kommen Sie in einen Raum, in dem um einen Pfeil herum Eisenstangen aus dem Boden hochschießen. Jetzt mit dem richtigen Timing den Pfeil holen, dann auf den Schalter in der linken Seite der Wand drücken, das Buch schnappen und die ganze Prozedur wiederholen. Das Manöver bringt Ihnen Sigils Klinge ein.

Im nächsten Bild braucht man nur zur Gefesselten zu laufen. Artig bedankt sich das Mädchen mit dem ersten Utgard-Talisman. Verlassen Sie den Raum wieder und gehen Sie zur rechten oberen Ecke. Nun zu Roriks Insel zurückkehren und die Halle der Welten betreten. Der Talisman hat ein weiteres Dimensionstor zugänglich gemacht, das wir mutig durchschreiten.

Utgard – Insel der Zwerge

Heimdall folgt dem Weg und kommt zum Schauplatz eines exzessiven Gemetzels. Einer der Sterbenden hat noch ein paar letzte Worte parat. Halten Sie sich an diese Aussage, indem Sie zum ersten Bild zurückkehren und auf den brennenden Kreis einen Schuß abgeben. Nun befindet man sich in der Halbwelt und kann das Gespräch fortsetzen. Durch einen erneuten Schuß zurück in die normale Welt wechseln und die königliche Rüstung schnappen. Jetzt öffnet die Wache das Fallgitter zur Burg. Dort können Sie einen Ring, ein Geschäft und vor allem den örtlichen Herrscher finden. Dieser gibt Ihnen einen Brief und den Auftrag, nach einem verschollenen Klan zu suchen. Außerdem weist er auf die Insel der Riesen (Giant Isle) hin, die prompt zum nächsten Reiseziel avanciert. Verlassen Sie die Burg, indem Sie in der Eingangshalle nach rechts unten gehen.

Utgard – Insel der Riesen

Nachdem der im zweiten Bild herumlaufende Riese erschlagen ist, verhindert ein Bächlein das Erreichen der anderen Seite. Kein Problem, wenn man im Eisbrunnen eine leere Flasche füllt und im vorherigen Raum in den Feuerbrunnen schüttet. Über eine Eisbrücke gelangen Sie nun zur anderen Seite. Vorsicht: Speichern Sie an dieser Stelle unbedingt den Spielstand. Am Fuße der Treppe sollte Heimdall mutig ins Leere laufen, woraufhin der nächste Raum zugänglich wird. Hier muß man sofort zu dem auf dem Boden liegenden Talisman (für den zweiten Zugang nach Utgard) eilen, bevor ihn der Riese erwischt. Sie sollten diesen Raum zum Steigern Ihrer Werte benutzen: Stellen Sie sich vor das Lichtei und prügeln Sie auf die regelmäßig erscheinenden Riesen ein. Dies ist relativ ungefährlich, da bei jedem Erfahrungsanstieg die Lebensenergie wieder aufgefüllt wird. Nachdem er sich abreagiert hat, segelt unser Protagonist zum Hauptquartier der Zugroßgewachsenen. Im Raum hinter dem Lavasee muß die Kerze umgestoßen werden, wodurch ein weiterer Talisman (für die Welt Her Ker'yn) zugänglich wird. Kehren Sie durch das Dimensionstor vor der Zwergenfestung wieder in die Halle der Welten zurück.

Utgard – Beim verschollen Klan

Heimdall spaziert durch das nächstgelegene Tor und erwacht in einer Zelle. Die Maus befreit ihn für etwas Brot aus der mißlichen Lage. Im nächsten Raum sollte man nicht zur Vase laufen, sondern brav den Ausgang nehmen. Sodann treffen wir auf einen weiteren Zwergenherrscher, der sich über den Brief seines Artverwandten freut. Er macht uns seinerseits zum Postboten und öffnet den Zugang zur anderen Seite des Verlieses. Das dort liegende Skelett verbirgt den zweiten Teil des Amuletts. Gehen Sie die Treppe hoch und durch das Tor im nächsten Raum zurück zur Halle der Welten. Nun sollte man den ersten Zwergenherrscher aufsuchen und den Antwortbrief überreichen. Zum Dank gibt es den Kelar'yn-Talisman. Von der Halle der Welten aus haben Sie nun Zugang zu einem weiteren Dimensionsbahnhof.

Her Ker'yn – Druidenhain und Dorf

Das zugängliche Tor führt zum Naturschrein eines fremden Gottes. Dort liegt nicht nur der Niflheim-Talisman, sondern auch ein Priester in seiner Hängematte, den man ansprechen sollte. Verlassen Sie nach dem Gespräch den Hain nach rechts und segeln Sie zum Dorf (Village). Achtung: Führen Sie am Kai (also vor Betreten des Dorfs) keinen einzigen Schlag mit ihrem Schwert aus. Im Dorf sollte man durch die erste Tür gehen und den Krieger erschlagen. Aus Dankbarkeit erhalten Sie von den Sklaven ein mächtiges Schwert (die Os-Klinge). Probieren Sie es doch gleich im danebenliegenden Gasthaus aus.

Nun trampelt Heimdall die Treppe hinunter und hat die Wahl zwischen zwei Eingängen. Links befindet sich ein Geschäft, rechts die Residenz des Dorfkommandanten. Öffnen Sie die Tür und meucheln Sie zunächst den Krieger nieder. Dann sollte der Magier mit Fernwaffen (oder Zauberei) bekämpft werden. Nützen Sie die Tatsache aus, daß Sie schneller sind als Ihr Gegner.

Her Ker'yn – Dakta-HQ und Runenrätsel

Der erste Eingang führt zu einem Laden, der nächste in das Hauptquartier. Springen Sie drinnen nach unten und besiegen Sie den Dakta. Gehen Sie dann zu der Nische und fummeln Sie am Mauerwerk herum. Die Treppe wird wieder vollständig und wir können hoch und weiter gehen. Welchen Weg Sie wählen, ist egal. Hüten Sie sich im Schatzraum vor der (unbesiegbaren) Schlange. Um an das Gold zu kommen, sollten je ein Giftschutz- und ein Schild-Zauberspruch losgelassen werden. Oben auf der Treppe verbirgt sich hinter der Karte ein Durchgang,


So überwinden Sie das Runenrätsel

der zum selben Raum führt wie die zweite Tür im vorherigen Zimmer. Es erwartet Sie ein Spiegelbild von unserem Helden sowie ein weiterer Magier. In dessen Nachlaß befindet sich der Talisman nach Tal Ker'yn.

Jetzt zur verbliebenen Insel segeln. Dort ist eine Schriftrolle zu finden, deren Verse bestimmte Schlüsselworte enthalten, die sich jeweils durch eine Rune ausdrücken lassen. Die richtige Runenfolge muß abgelaufen werden, um die Barriere zu beseitigen. Im Bild (oben) sehen Sie den Weg eingezeichnet. Hinter der Barriere befindet sich der dritte Teil des Amuletts.

Durch das Dimensionstor im Druidenhain geht's zurück in die zweite Halle der Welten, wo ein weiteres Tor freigeworden ist.

Tal Ker'yn

Hier müssen unter Anleitung durch Ander verschiedene Aufgaben erfüllt werden, um an sechs Göttersymbole heranzukommen. Fangen Sie mit der ersten Tür auf der rechten Seite der Halle an. Die Todesgöttin Mirin wird dadurch beeindruckt, daß zunächst mit beiden Charakteren die Statue berührt wird. In der Halbwelt sehen Sie daraufhin eine erleuchtete Stelle an der Wand. Dort kann man durchgehen und sich das erste Göttersymbol sowie eine Krone und eine Axt sichern. Nach Verlassen des Raums sind beide Figuren wieder am Leben. In der gegenüberliegenden Räumlichkeit wird die eben gefunde Krone auf den Steinkopf gesetzt.

Nun werden wir von der Gerechtigkeitsgöttin beurteilt. Wenn Sie im Dorf schön brav waren, erhalten Sie auch Siris' Symbol. Neben Siris' Tür liegt das Reich von Ketar, dem Gott der Lüfte. Probieren Sie einfach nacheinander alle »Teleport-Gewitterwolken« aus, bis Sie den Helm Ketars, eine Geisterrüstung, den Spiegelschild sowie natürlich das Göttersymbol in Händen halten.

Zurück in der Halle nehmen wir die gegenüberliegende Tür in Angriff. Hier müssen Sie die beiden Gegner per Zauberei oder Fernwaffen abschießen, woraufhin die Schlucht überbrückt und das Symbol von Jarok zugänglich wird. Dann trippelt unser Held durch den angrenzenden Torbogen. Um Myras Symbol zu bekommen, sollten Sie vom linken Pfeil aus ins Leere laufen und dem entstehenden Weg folgen. Jetzt fehlt nur noch das Symbol von Ander. Er gibt es uns, wenn wir die Samen von drei Pflanzen so kombinieren, daß sie zusammengenommen nur positve Eigenschaften besitzen. Im Bild sehen Sie, von welchen der acht Pflanzen Sie den Samen entnehmen sollten. Lassen Sie diese dann auf dem grünen Viereck vor Ander fallen – voilá. Die sechs Symbole werden nun am oberen Ende der Halle auf den Boden geworfen.

Das Amulett ist komplett

Gehen Sie im nächsten Raum die Treppe hoch und benutzen Sie den Spiegelschild. Der Riesenkristall fällt in die Öffnung, ein kleiner Tropfen spritzt heraus – und das Amulett ist vollständig. Mittlerweile sollten wir übrigens alle Runen bis auf eine in unserem Besitz haben. Wenn nicht, läßt sich das Spiel dennoch lösen – die Zaubersprüche sind nur eine Hilfe, kein Muß. Kehren Sie zu Ander zurück, daraufhin zum Druiden. Diesem geben Sie Anders Symbol, worauf er im Gehölz einen Durchgang öffnet. In nächsten Bild findet Heimdall die letzte der 18 Runen und macht Bekanntschaft mit einem Feuergeist, der ihm gleich weiterhelfen wird. Spazieren Sie zur ersten Halle der Götter zurück und dann durch das neu zugängliche Tor nach Niflheim.

Niflheim

Der Feuergeist hilft Ihnen auf die andere Seite. Schauen Sie beim Drachen vorbei und vergessen Sie die beiden Zähne nicht. Dann geht's hinein und dort sofort die Treppe hoch. Im folgenden Raum muß den drei Köpfen jeweils in den aufgesperrten Rachen geschossen werden. Nun laufen wir mehrere Räume ab, bis Hera zu sehen ist. Den sichtbaren Eingang können Sie nicht benutzen, untersuchen Sie deshalb die Wand rechts von Lokis Schwester.

Im folgenden Raum lassen Sie auf jeden der kleinen Kreise genau einen Drachenzahn fallen. Notfalls etwas herumprobieren, bis er an der richtigen Stelle liegenbleibt. Sobald ein Kreis leuchtet, nehmen Sie den Zahn wieder auf und wiederholen die Prozedur beim nächsten. Mit dem vierten kleinen Kreis beginnt auch der große zu glühen, und kann als Teleporter benutzt werden. Im nächsten Raum findet Heimdall ein Drachenauge und setzt es an die richtige Stelle. Dann kann er den Raum nach links verlassen. Zweimal die rechte Treppe hinunter und dann nach rechts zum Bildschirmrand. Sie kommen in einen Gang mit aufgehängten Tierköpfen; hier bitte abspeichern. Wenn Sie die Treppe hinabgehen, treffen Sie auf einen empörten Hakrat, der drei Schatten zur Hilfe ruft. Nach dem Kampf tief durchatmen: Loki wartet schon! Und Ashok. Und Baldur...

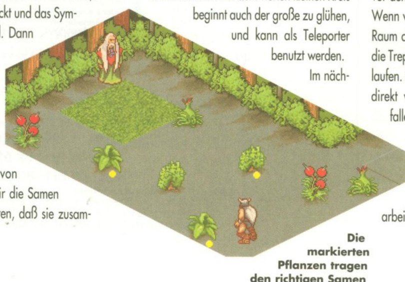
Nach der Konfrontation hilft uns zum Glück der sprichwörtliche Deus ex Machina. Jetzt bleibt nur noch ein Weg übrig – durch das letzte Tor in der zweiten Halle der Welten. Speichern Sie vorher ab, in Ashoks Trutzburg erwarten Sie einige wüste Gemetzel.

Ashoks Festung

Rechts, in der Wand mit den Köpfen, befindet sich eine Geheimtür. Arbeiten Sie sich zwei Etagen hoch; spätestens jetzt kommen Sie um einige Kampf- und Schutzzauber kaum noch herum. Der Boden des folgenden Raums ist abwechselnd mit roten und violetten Mustern übersät. Die roten Muster teleportieren Heimdall zurück, die violetten richten extremen Schaden an. Genau einprägen, welche Bodenplatten immer frei sind und am Rand entlang vortasten. Speichern Sie auf jedem erreichten sicheren Feld ab.

Im folgenden Raum steht links eine Statue von Heimdall, rechts eine von Ursha. Sie können nur mit der entsprechenden Spielfigur an jeder Statue vorbeigehen. In beiden Räumen trifft man dann auf die Spiegelbilder. Wenn diese besiegt wurden, können Sie das Tor in der Mitte der beiden Statuen benutzen. Im folgenden Zimmer sollte man sich vor Magie schützen und dann nach links durch die Tür gehen. Betreten Sie nacheinander die roten Kreise, bis die Tür erreicht ist. Dort wartet hinter einer Art Schachbrett das Amulett auf Heimdall und Ursha. Der Schatten macht spiegelbildlich Ihre Bewegungen nach. Weder er noch Ihre Figur sollte auf die Felder treten, die ein Symbol enthalten – es sei denn, ein entsprechender Schutzzauber ist aktiv. Hüten Sie sich auf jeden Fall vor den Totenköpfen.

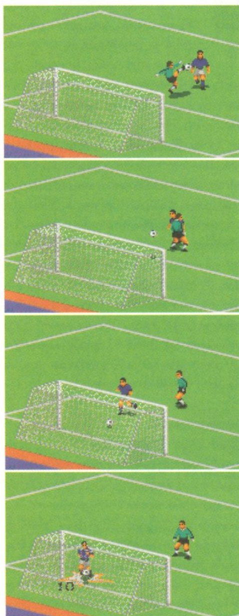
Wenn wir das Amulett haben, geht's im vorherigen Raum durch die obere Tür. Sie brauchen dann nur die Treppe hinunter und durch die geöffnete Eisentür laufen. Nun trifft man Loki und Ashok. Stellen Sie sich direkt vor letzteren und lassen Sie das Amulett fallen. Jetzt schnell die Treppe hoch und durch das goldene Tor gehüpft. Loki greift sofort an, sollte aber keine Chancen haben. Gratulation, Sie haben mal wieder die Schmutzarbeit für Odin und Konsorten erledigt! (la)


Die markierten Pflanzen tragen den richtigen Samen

KLEIN & FEIN

FIFA SOCCER

Aus bundesdeutscher Sicht war die heurige Fußball-WM nicht gerade ein Hochgenuß. Wenigstens können bei »FIFA Soccer« alle PC-Besitzer die Scharten von Bundes-Berti und Null-Bock-Bodo wieder wettmachen. Die Tips von Christian Schäfer aus Köln sorgen dafür, daß Sie nicht im Viertelfinale ausscheiden. Der beste Trick für jeden Torjäger, unabhängig von den Fähigkeiten, der Aufstellung, der Strategie und der Nationalität der Mannschaft ist folgender: Wenn ein Angriff erfolglos blieb und der gegnerische Torwart das Leder in die Hand nimmt, drücken Sie schnell den zweiten Feuerknopf, wobei der dem Ball am nächsten stehende Spieler ausgewählt ist. Jetzt läuft man mit diesem auf den Torwart zu, der gerade den Ball ins Feld kicken will, bleibt kurz vor ihm stehen, so daß sich nun beide gegenüber sind (Achtung: Das Spielfeld ist diagonal aufgebaut!).



Der Stürmer fängt den Ball des Keepers ab und schießt ein Tor

Genau in dem Moment, wenn der Goalie den Ball für den Abschlag losläßt, drückt man auf den Feuerknopf. Der Spieler springt in die Höhe und köpft den Ball ins Tor. Falls der Kopfball zu schwach war, braucht man meistens nur noch hinein zu grätschen, um den Ball ins Tor zu befördern. Es kann auch sein, daß der Spieler das Tor indirekt schießt, indem Sie während des Sprungs gut getimed nochmal auf den Feuerknopf drücken. Bei einem Computergegner ist das einfach anzuwenden, denn wenn der Torwart den Ball in den Händen hat, geht er zuerst drei bis vier Schritte geradeaus (diagonal vom Tor weg), und es läßt sich gut einkalkulieren, von wo er den Ball wieder freigibt.

Übrigens kann man oft mit der gleichen Methode Freistöße »entschärfen«: Man plaziert seinen Fußballer so nahe wie möglich vor den Ball, wobei der eigene Mann unmittelbar gegenüber des Spielers, der den Freistoß ausführt, steht. Wenn er anläuft und den Ball mit dem Spann trifft, drücken Sie Feuer. Nun folgen die »Lieblings-Torvarianten« des Kölner »PC Littbarski«: Die erste wird bei der 4-3-3-Aufstellung angewendet. Sie müssen über den Flügel angreifen und schießen mit einem satten Schuß in den linken beziehungsweise rechten Winkel (in den linken Winkel, wenn man über den rechten Flügel die Offensive startet und umgekehrt) des Tores. Bei der Parade des Torwarts prallt der Ball ab, und nun braucht man mit dem anderen Stürmer, der mitgelaufen ist, nur noch abzustauben.

Die zweite Variante funktioniert fast genau wie die erste, nur daß man nicht über die Flügel angreift, sondern den Schuß aus dem Mittelfeld bolzt, und wenn der Ball abprallt, stauben Sie ab. Bei schwächeren Keepern geht er auch oft genug direkt ins Tor. Wenn Sie ein Spiel mit hohen, weiten Pässen verfolgen, sollten Sie während der Ball in der Luft ist den zweiten Feuerknopf drücken, dann wird nämlich automatisch der Spieler, auf den der Paß gerichtet war, ausgewählt. Der Paß wird nicht so schnell abgefangen, da dies direkt beeinflußt werden kann.

TIE-FIGHTER

Wer keine Lust hat, alle Missionen von TIE-Fighter durchzuspielen, der sollte den Hex-Cheat von Kai Blaszkiewicz aus Herzogenrath ausprobieren. Nur wenige Bytes eines beliebigen Spielstands (dieser heißt »Spielername.tfr«) müssen mit einem Hex-Editor (z.B. PC Tools oder Norton Utilities) so verändert werden, wie es unser Screenshot zeigt und schon können Sie alle sieben Battles in der Combat-Chamber auswählen. Außerdem darf man sich die sieben Zwischensequenzen ansehen. Die drei Zeilen 0260, 0270 und 0280 sind rot eingefärbt, um die Orientierung zu erleichtern.

```
DiskEdit
Wählen      Bearbeiten      Finden      Optionen      Tools      Hilfe
C:\TIE\FLO.TFR                                                   Offset 616
Cluster 14764 - Sektor 118598                                    Hex  268
          +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F   0   4   8   C
00000260  00 00 00 00 00 00 00 00 [illegible] 03 03 03 03 03 03 03   ........o.......
00000270  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 06 05 06   ................
00000280  05 04 05 05 00 00 00 0D 00 00 00 00 00 00 00 00   .......♪........
00000290  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
000002A0  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
```

Die drei rotgefärbten Zeilen zeigen, wie Ihr »TIE-Fighter«-Spielstand nach dem Manipulieren aussehen muß

```
DiskEdit
Wählen      Bearbeiten      Finden      Optionen      Tools      Hilfe
C:\SUBW\SWSLOT0.SAV                                              Offset 0
Cluster 21124 - Sektor 169477                                    Hex  0
          +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F   0   4   8   C
00000000  50 69 6C 6F 74 20 31 00 00 00 00 00 00 00 00 00   Pilot 1.........
00000010  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00000020  00 00 00 00 00 00 00 66 66 66 00 00 00 00 01 C3   .......fff......
00000030  01 70 F2 01 00 00 FA F1 01 00 00 00 00 00 00 00   .p....·±........
```

Die drei rotgefärbten »Subwar«-Werte müssen wie hier gezeigt auf 66 geändert werden

```
DiskEdit
Wählen      Bearbeiten      Finden      Optionen      Tools      Hilfe
C:\CLOU\DATADISK\TCMAIN0.DAT                                     Offset 851
Cluster 14082 - Sektor 113142                                    Hex  353
          +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F   0   4   8   C
00000350  FF FF F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 64 00   ..≡...........d.
00000360  00 34 01 AE E0 0A 00 58 02 00 00 00 00 00 00 25   .4.«...X.......%
00000370  25 00 00 B2 26 00 00 09 00 00 00 6D 00 05 00 00   %...&..o...m....
```

So müssen Sie die rotgefärbten Werte verändern, um beim »Clou« an fast 16 Millionen Pfund zu gelangen

SUBWAR 2050

Sind Sie auch schon wegen Geldproblemen bei der U-Boot-Simulation Subwar 2050 baden gegangen? Mit dem Hex-Cheat von Patrick Mühl aus Neu-Isenburg wird das anders. Starten Sie ein Spiel ganz normal, tragen Sie Ihren Namen ein und so weiter. Nach dem Verlassen des Programms wird die entsprechende Savedatei (die erste heißt »Swslot0.sav«, die zweite »Swslot1.sav« usw.) mit einem Hex-Editor verändert. Drei Bytes in der Zeile 20 erhalten als neuen Wert 66, wie unser Screenshot zeigt. Danach stehen dem Spieler stattliche 6.710.886 Credits zur Verfügung.

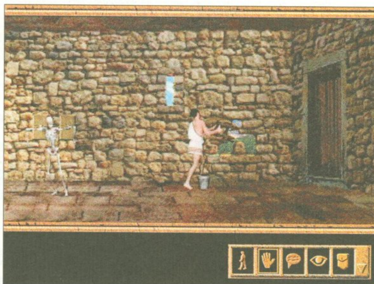
DER CLOU

Werkzeuge sind bekanntlich teuer, für einen Einbrecher aber unentbehrlich. Christoph Vieth aus Holle/Sillium hat einen Hex-Cheat herausgefunden, mit dem Sie problemlos über fast 16 Millionen Pfund verfügen. Laden Sie einen Spielstand (das erste Savegame heißt »tcmain0.dat« und ist im Verzeichnis »datadisk« zu finden) in einen Hex-Editor. Dort werden in der Zeile 350 die Werte so verändert, wie es unser Bildschirmfoto zeigt. (fs)

KOMPLETTLÖSUNG

WRATH OF THE GODS

Beim Olymp! Dieses CD-ROM-Abenteuer ist eines wahren Helden würdig. Zyklopen und Großmäuler zittern vor Furcht und unseren verschollen Vater finden wir auch noch – wenn das nichts ist...



Das kleine Loch in der Wand kann mit dem Stuhl prima vergrößert werden

In unzähligen Stunden haben wir uns durch die griechische Mythologie gewühlt und einem Göttersproß zu Ruhm und Ehre verholfen. Diese Komplettlösung von »Wrath of the Gods« ist der schnellste Weg zum Ziel; es gibt darüberhinaus noch einiges auszuprobieren, ganz nach Lust und Laune. Beispielsweise könnte man im Gefängnis den Eimer untersuchen oder mit der Möwe reden. Die Vorgeschichte ist schnell erzählt: Prinzessin Dione will ihrem Vater nicht sagen, wer der Vater ihres Sohnes ist. Der König befragt das Orakel und wird durch die Antwort so erschreckt, daß das Kind ausgesetzt wird. Ein Zentauer findet den Kleinen und zieht ihn auf. Zum Mann geworden wird unser Held auf den »Hero's Path« geschickt.

Zuerst gehen wir nach links und dann nach unten zum Fluß, wo wir zwei Frauen finden. Beide wollen über den Fluß getragen werden und als echter Gentlemen packt sich unser Held die ältere der beiden Damen und trägt sie übers Wasser. Drüben angekommen offenbart sie sich als Hera, die Gemahlin des Zeus. Dann waten wir zurück und tragen auch die andere Frau hinüber, die uns dafür ihre Halskette anbietet, was wir nicht abschlagen.

Die Hebelgesetze

Weiter geht es links den Pfad entlang, bis unser Held auf einen Soldaten und einen Zivilisten stößt. Der am Boden liegende Ast wird eingepackt und ein Schwätzchen mit dem Soldaten begonnen. Als Dank packt er den naiven Jüngling in den Knast. Aber mit dem hölzernen Stuhl ist schnell ein kleines Loch in der Wand rechts so vergrößert, daß wir fliehen können. An den Steinböcken vorbei marschiert der Held nach links bis zu der Felswand. Den grauen Stein nehmen wir auf und auch den Edelstein, nachdem die Felswand eingestürzt ist. Den Stein dann nicht vergessen!

Anschließend gehen Sie solange nach rechts, bis Sie zu der alten Frau und dem Altar gelangen. Wir geben ihr einen Edelstein und erhalten dafür einen Honigkuchen, den wir auf den Altar legen. Die Schlange nehmen Sie auch auf. Rechts geht es zur Kreuzung und weiter nach oben auf eine Wiese, wo ein Mann Schafe hütet. Mit dem Ast dort und dem grauen Stein kann der große Felsbrocken angehoben werden. Wenn der eine Ast bricht, muß der zweite Ast benützt werden. Unter dem Fels befinden sich alte Sandalen und ein Schwert.

Die kopflose Hydra

Der Held marschiert weiter nach Norden und trifft auf einen Fackelträger. Mit einem Edelstein erfreut führt uns dieser zur Hydra. Nach dem kleinen Fluß geht es mit gezücktem Schwert und Gebrüll gegen das dreiköpfige Ungeheuer. Leider ist der Kampf aussichtslos. Also läuft man zurück zum Fackelträger und erzählt ihm die Misere. Der eilt wagemutig voran und mit vereinten Kräften wird das Monster besiegt. Geht man nach rechts weiter, erblicken wir wieder Hera, die das Paßwort »IO« verrät.

Weiter rechts trifft unser Held auf die alte Frau, die uns für einen Edelstein ein Elixier gibt. Wir folgen dem Pfad nach unten bis zu einem Feld, wo ein Sack Saatgut steht. Nach dem Säen sprießen munter Krieger aus dem Erdboden, die wir optimistisch angreifen. Mit einem Schluck des Elixiers geht es schon besser, doch gewonnen ist noch lange nichts. So gehen wir nach rechts und dann nach links in den Hades und links in die Höhle. Dort nehmen wir den zweiten Vorschlaghammer von links und verlassen die Höhle. Mit ein paar gezielten Hammerschlägen zertrümmert man den Felsbrocken und verläßt den Hades. Links geht es zu einer Schlucht, über die man gelangt, indem man den abgestorbenen Baum darüber kippt. Laufen Sie nach oben zu einem alten Warenhaus. Nach freundlichem Anklopfen mit dem Vorschlaghammer können wir es betreten und das Faß mit Elixier, die Ruder und den Edelstein mitnehmen.

Steine vor die Krieger werfen

Wir kehren zu den gesäten Kriegern zurück und greifen wieder an. Nach einem kräftigen Schluck des Elixiers murksen Sie einen nach dem anderen ab, doch es kommen ständig neue nach. So erinnern wir uns an den Geschichtsunterricht samt der griechischen Mythen und werfen den Felsbrocken zwischen die Krieger. Wer will, kann zusehen, wie sie sich untereinander erledigen. Wir marschieren dann nach rechts und nach oben zu den Klippen, wo wir den alten Gangster Sciron treffen. Er verlangt, daß wir ihm die Füße waschen, was wir aus reiner Nächstenliebe machen. Wenn es zu langweilig wird, berührt man Sciron. Der schleudert uns dann so deftig von den Klippen, daß wir im Hades landen. Um über den schwarzen Fluß Styx zu gelangen, müssen wir erst mit dem Schatten rechts reden und dann nach unten gehen. Weiter führt der Weg nach rechts bis zum nächsten Schatten, mit dem Sie sprechen.

Die Münze, die der Frau aus dem Mund fällt, heben wir auf und laufen zurück zu Charon und seinem Boot. Die Münze drückt sich unser Held auf die edle Stirn und wird prompt von Charon über den Styx gefahren. Er gibt uns auch Tips, wie man mit Sciron umzugehen hat. Zurück auf den Klippen waschen wir zuerst wieder Scirons Füße und klicken dann mit der Hand den Fuß an: Und tschüß...

Badespaß mit der Nymphe

Von der Kreuzung aus geht es rechts und dann nach oben zur Burg. Rechts ist der Lieferanteneingang, wo uns nach dem Anklopfen Einlaß gewährt wird. Wir reden mit dem König und nehmen an der Tafel Platz. Wenn der König danach fragt, wählt man die linke der drei Fahnen aus. Auf dem Schwert, das man dem König zeigt, ist das selbe Symbol zu sehen und er krönt uns. Wenn wir ihm noch den Ring zeigen, übergibt er eine Videobotschaft unserer Mutter. Jetzt geht es in den nächsten Raum durch die rechte Türe. Die

farbigen Flächen müssen in der Reihenfolge Hellgrün (Frühling), Grün (Sommer), Gelb (Herbst) und Weiß (Winter) betreten werden. Aus der Juwelenkiste nehmen wir den Schmuck (Tiara) mit.

Von der Burg verläuft der Pfad nach rechts entlang zum Pool. Wir springen rein und reden mit der Nymphe. Das wird solange wiederholt, bis sie uns den unsichtbar machenden Helm schenkt. Vom Pool wandern wir nach rechts zu den Bienen, denen wir Wachs klauen und dann mit einem Sprung in den Pool entkommen. Nun marschiert der Held nach links, bis er an die Buchstabenblöcke gelangt. Diese werden in der Reihenfolge Alpha, Beta, Gamma und Delta von links nach rechts aufgestellt. Als Belohnung gibt es einen Edelstein, deshalb kann man hier bei Geldbedarf immer wieder zurückkehren.

Jetzt laufen Sie nach rechts zurück und den Pfad nach oben zur alten Frau. Wenn wir mit ihr reden, schenkt sie uns eine Karotte. Rechts geht es durch einen Höhleneingang in den Hades und Sie treffen auf Herkules. Wir marschieren nach oben und stehen im Dunkeln. Da Karotten gut für die Augen sind, essen wir eine und siehe da, es wird hell. Sie arbeiten sich durch die Höhle nach unten rechts vor und finden weiter rechts Orpheus, dem Sie die Lyra mopsen. Dann gehen Sie die Höhle nach oben und treffen Theseus. Der Versuch, den Armen von seinem Felsthron wegzuziehen, scheitert; also suchen wir nach Hilfe. Der Held wandert links weiter und stößt auf Zerberus, der den Weg blockiert. Mit der Lyra wird er in den Schlaf gespielt. Hinter ihm liegt die Schatzkammer des Hades, in welcher der rote Knopf gedrückt und »Pluto« ausgewählt wird. Wir nehmen den Edelstein, gehen nach links, schieben den Fels auf die Seite und schreiten durch den Eingang. Als nächstes sucht man Herkules, der einen zu Theseus begleitet und diesen befreit. Wir verlassen die Höhle wie eben zuvor, gehen wieder rein und dann nach rechts, bis wir auf Jason und Perseus stoßen, die sich prügeln. Nach einem kurzen Schwätzchen nimmt man einen Stab und huscht nach draußen.

Prügel für Periphetes

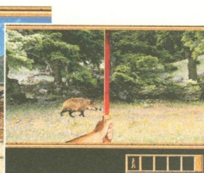
Draußen laufen Sie links zum Pferd und weiter links zu einem Höhleneingang. Darin sitzen drei alte Frauen, die mit einem gemeinsamen Auge auskommen müssen. Der Held klaut das gute Stück, sobald es die linke der drei in der Hand hält. Wir tauschen das Auge gegen den Bogen ein und gehen aus der Höhle und links zur Arena. Dort nimmt man die Herausforderung von Periphetes an und gibt ihm mit den Knüppel seines Begleiters ein paar auf die Nase. Da unser Recke nicht recht erfolgreich ist, kehrt er zu den drei Frauen zurück, klaut wieder das Auge und tauscht es gegen den Knüppel ein. Mit diesem wird Periphetes dann ordentlich verdroschen und ein Stück Blei als Siegestrophäe eingeheimst.

Weiter geht es nach links, an der Höhle der Frauen, dem Pferd und dem Hades-Eingang vorbei. Sie lassen den Zyklopen links liegen, bis Sie an der Haltestelle der »Mycenae Chariot Stop« stehen. Wir gehen rechts an den Strand und weiter rechts zur »Argo«, wo wir das Faß untersuchen, den Inhalt mitnehmen und das Schiff besteigen. Die Meerenge, in der Felsbrocken die Schiffe zermalmen, passieren wir, indem wir den Inhalt des Fasses in Richtung Meerenge werfen und anschließend losschippern. Die Sirenen lassen unseren Helden kalt, wenn wir ihm vorher Wachs in die Ohren stopfen. Allerdings sollten Sie die Reihenfolge der Saiten, welche die Sirene spielt, notieren: 2, 1, 3 und 4. Jetzt kann das Wachs wieder entfernt werden.

Am Strand besuchen wir rechts die Taverne und probieren den Wein. Mit der Flasche geht es nach rechts, wo wir mit König Äetes plauschen. Dann läuft man nach oben und nähert sich dem Goldenen Vließ. Wer nicht lebensmüde ist, lullt den Drachen mit dem Song der Sirene in den Schlaf und nimmt das Vließ. Zurück am Strand gehen wir links an einer Felsöffnung vorbei, die auf dem Rückweg von einem Zyklopen blockiert wird. Nach einem Schluck Wein schnarcht



Trainieren Sie das »Bullenspringen«, sonst scheitern Sie am Schluß des Spiels



Die Jagd auf Wildschweine und Pinguine ist alles andere als leicht

dieser ohrenbetäubend, doch der Weg ist frei. Weiter geht es zum schlummernden Drachen, über den Strand und den Weg nach oben und dann nach rechts. Vom »Mt. Pelion Chariot Stop« kommt man rechts und geradewegs zur Medusa. Allen Warnungen zum Trotz läuft der Held nach rechts und wird prompt zu Stein.

Hermes wiederbelebt den armen Tropf und drückt ihm einen fetten Knochen in die Hand. Sie laufen zurück zum Tempel östlich vom Pool der Nymphe, opfern dem Tempel den Knochen und reinigen sich im Pool. Jetzt dürfen wir das Heiligtum betreten und nähern uns der Reliefwand. Wenn die linke Göttin Athene ausgewählt wird, schenkt sie uns nach einer kurzen Unterhaltung einen spiegelnden Schild und wir verlassen den Tempel wieder. Am »Mt. Pelion Chariot Stop« geht man zweimal nach rechts, nimmt den Edelstein, läuft weiter rechts und nach oben durch den Markt. Wer genügend Edelsteine hat, kauft sich die Augenkarte beim Händler rechts. Vom »Hesperides Chariot Stop« geht es links weiter, bis Sie die Berge hinter sich gelassen haben und dann nach rechts. Von dem großen Baum pflücken wir einen roten Apfel. Dionisos taucht auf und durch den Midas-Fluch wird der Apfel prompt zu Gold. Durch die darauffolgende Explosion wird ein Pfad in die Hügelkette gesprengt, der später als Abkürzung dient.

Beflügelt durch Sandalen

Rechts hinter dem Baum liegt der Berg Olymp, den der Held erklettert. Von der Terrasse schreitet er durch die Tür ins Schlafzimmer von Hermes. Sehr, sehr vorsichtig schleicht man um dessen Bett zu den geflügelten Sandalen, nimmt sie und stiehlt sich wieder raus. Vom Fuß des Berges aus geht man nach rechts und nimmt die Abkürzung, dann nach links bis zur Medusa. Mit dem Schwert und dem Schild greift man die Medusa an. Sobald sie verletzt ist, setzt man sich den unsichtbar machenden Helm auf und schnürt die Flügel-Sandalen. Wenn man davongeht, nimmt man automatisch das Haupt der Medusa mit.

Wir kehren zu dem abkürzenden Pfad bei den kaputten Gebäuden zurück und laufen erst nach rechts und dann nach unten, wo ein goldenes Schimmern am Horizont zu sehen ist. Mit den Flügelsandalen fliegen wir dort hin und nehmen das goldene Zaumzeug mit. Rechts geht es zurück, dann nach oben den abkürzenden Pfad bis zum großen Baum. Links davon finden wir Pegasus, das mit dem Zaumzeug gezähmt wird. Dann spitzt unser Held den Stab mit dem Schwert an und formt aus dem Stück Blei eine Spitze für die Lanze. Jetzt reitet man mit Pegasus zur Chimäre, die mit der Lanze getötet wird.

Automatisch geht es zurück zu der Wiese mit Pegasus. Wir gehen links, bis wir auf Pan stoßen und kurz mit ihm reden. Dann läuft man links weiter und folgt dem Pfad nach oben zum Ufer. Mit den Rudern und dem Boot gelangen wir auf die Insel, wo das Schilf und die Schnur mitgenommen werden. Nachdem der Held zurückgerudert ist, geht man rechts weiter und dann links, bis zu der alten Frau. Sie kann nicht weiter, da eine umgekippte Säule den Weg versperrt, die unser Held aber nicht alleine beseitigen kann. Also eilt man zurück zu Pan, legt das Schilf auf den Boden und stutzt es mit dem Schwert auf die richtige Größe. Mit der Schnur basteln wir dann eine tolle Flöte, die wir Pan in die Hand drücken. Der hilft uns im Gegenzug, das Hindernis zu beseitigen. Dann nimmt man die Panflöte wieder und geht links weiter.

Bullenspringen und flirten

Dort steht Argus in einem Torbogen. Wir reden mit ihm und zeigen ihm die Augenkarte, falls wir sie haben. Mit Ihrem gekonnten Panflötenspiel schläfern Sie ihn ein und gehen nach oben weiter. Wir stoßen auf den vermeintlich unbesiegbaren Cänus, der den Anblick von Medusas Haupt aber völlig unheroisch aufnimmt und somit kein Hindernis mehr ist. Hinter ihm treffen wir auf Hera, die uns zum Strand bringt. Dort schwimmen Sie zum Schiff und reden mit König Minos, der Sie in eine Halle bringen läßt. Diese verläßt man links und nimmt die Holzschäfte der Zieräxte an der Wand. Wir gehen weiter nach links und versuchen die Flasche zu nehmen. Dann zeigen wir uns tierlieb und streicheln den Papagei. Die Federn nimmt man mit und marschiert durch die Tür rechts ins Arbeitszimmer. Während des Gesprächs mit Dädalus sackt unser Held die Kerze hinten auf dem Regal ein und geht wieder. Links entlang durch den Korridor und dann rechts durch die Türe geht es weiter. Dort wird als Paßwort »IO« eingegeben und Sie kommen in eine Arena.

Hier findet gerade der beliebte griechische Nationalsport »Bullenspringen« statt. Wir schauen kurz zu und versuchen es dann selbst einmal. Mit der Hand wird der Bulle angeklickt, der daraufhin losläuft. Beim zweiten Klick springt man über das Tier. Unser Held sollte auch nach einem geglückten Versuch noch ein paar mal üben – man weiß ja nie. Dann läuft man links zum Thronsaal, wo man beide Vasen mitnimmt. Rechts geht es weiter zu Prinzessin Ariadne, mit der Sie heftig flirten. Wir sagen »I NEED HELP« und das magische Wort »PLEASE«. Den »Ball of Thread« nehmen wir natürlich mit und gehen dann durch die Tür links und entfachen prompt ein Feuer. Jetzt wird schnell mit einer Vase Wasser zum Löschen geholt. Ist die eine leck, wird das andere Gefäß benutzt. Dann nimmt man die glühende Kohle auf. Durch die Türe links kommen wir zu Dione, der wir den Schmuck (Tiara) geben.

Wir verlassen die Mutter des Helden und gehen auf die Terrasse. Ganz im Stil von Dädalus basteln Sie mit Federn, den Holzschäften, der Kerze und der glühenden Kohle Flügel, mit denen Sie von Knossos entkommen. Nun landet man auf dem Strand nahe der Felsen, die damals fast unser Schiff zerschmettert hätten. Weiter geht's zum »Mt. Pelion Chariot Stop« und dann den Pfad nach oben zum Zentauern. Wir reden mit ihm und geben ihm den goldenen Apfel. Dann muß man mit dem Bogen Tiere erlegen. Diese Actioneinlage ist sehr schwer, aber mit Übung zu schaffen. Nun geht es auf dem Feld von Pegasus weiter. Man geht nach oben und trifft Atlas. Mit dem Bogen muß man unter Zeitdruck auf den Drachen hinter der Mauer schießen.

Marschieren Sie nach links bis zum Torbogen, wo Argus stand und hindurch. Die Stufen läuft man nach oben und trifft Hera. Dann immer nach oben und man ist wieder bei König Minos. Der beauftragt uns, einen Ring aus dem Meer zu fischen. Wir müssen nach Norden, Norden, Osten, Norden, Osten, Osten, Süden, Süden und Osten schwimmen, sonst haben die Haie ein prima Mittagessen. Unser Held schwimmt bis zur Meerjungfrau und bekommt den Ring sowie eine weitere Krone.

Dem Ende nahe

Mit Minos spricht man nun vor dem Labyrinth. Sie gehen rechts bis zu der großen Statue eines stilisierten Stierhorns. Dann eilen wir nach oben und zweimal nach links, wo wir den Minotaurus finden, der ja eine Art Stiermensch ist. Also springt man auch über ihn. Ist das geschafft, schlägt man ihn mehrmals auf die Nase, dann auf den Körper und wieder auf die Nase, bis er bewußtlos ist. Links geht es weiter, dann nach oben und rechts zur Stierhorn-Statue und wieder links zum Ausgang. Geschafft! (fs)

HANDELS-TIP

HANSE



Die Trefferquote der Kanonen hängt von den Kämpferqualitäten des Kapitäns ab

Kaufmanns Heil wünschen wir allen Kontorbesitzern mit unseren Tips zur aktuellen Neuauflage von »Hanse«.

Bürgermeister wird man heutzutage oft durch Mauscheleien mit den lokalen Wirtschaftsbossen oder exzessiven Stammtisch-Einsatz. Früher, zu Zeiten von Mast- und Schotbruch, reichte es noch, einen Dom zu bauen und zwölf Kontore sowie etwas Bares zu besitzen. Der PC-Reeder Michael Bolte aus Dorsten hat sich »Hanse – Die Expedition« vorgeknöpft und verrät den schnellsten Weg zum Stadtoberhaupt.

Die Bank

Im zweiten Jahr öffnet die Bank, in der man Firmenanteile kaufen und verkaufen kann. Werden Anteile verkauft, um kurzfristig liquide zu sein, sollte man nicht unter 70 Anteile geraten, da für die verkauften Anteile Zinsen bezahlt werden müssen, die am Wert der Aktien gemessen werden. Sollte der Aktienbestand doch einmal in den Keller rutschen, hilft folgender Trick: Verkaufen Sie alle verbliebenen Wertpapiere zum aktuellen Wert und in der gleichen Runde mehrere oder sogar alle Speicher. In der folgenden Runde wird der Aktienpreis gefallen sein und Sie können mit dem zuvor erlangten Geld mehr Anteile zurückkaufen, als Sie vorher besessen haben. Man muß zwar mit seinen Investitionen von vorne beginnen, ist aber wieder im Spiel.

Speicher und Schiffe

Die am Ende des Jahres eingefahrenen Waren werden an dem Produkt aus Speichern und Schiffen gemessen. Beispielsweise fährt bei gleicher Wetterlage ein Händler, der drei Schiffe nach Ystad schickt, wo er vier Speicher besitzt, genausoviel Wolle ein, wie ein Händler, der zwei Schiffe nach Ystad schickt, wo er fünf Speicher besitzt. Die Schiffe sind nur sehr viel wetterabhängiger und verursachen permanent laufende Kosten durch Reparaturen, während die Kosten für die Anschaffung eines Speichers nahezu einmalig sind. Es ist deshalb eine gute Kombination, zwei Schiffe in ein mit fünf Speichern voll ausgebautes Kontor zu schicken.

Heirat

Ein wichtiger Punkt bei der Heirat ist natürlich die Mitgift, die sich nach der ersten Eigenschaft des Partners richtet: Je besser die Eigenschaft, desto niedriger die Mitgift. So bringt beispielsweise ein origineller Mann bis zu 25.000 Mark mit in die Ehe, eine bildschöne Frau selten mehr als 4.000 Mark. Wesentlicher ist die zweite Eigenschaft, weil diese sich zu mindestens 50 Prozent auf die Nachkommen überträgt.

Expedition

Ein Nachkomme, der auf Expedition gehen soll, sollte mindestens 15 Jahre alt und kühn, verwegen oder kämpferisch sein. Das Geschlecht spielt keine Rolle. Für eine erfolgreiche Expedition muß man im Gefecht die Kanonen der einzunehmenden Stadt vernichten. Die Trefferquote der eigenen Geschütze hängt von den Eigenschaften des Kapitäns ab, je kämpferischer, desto besser.

Kaperflotte

Die Kaperflotte wird aktiv, sobald sie fünf Schiffe umfaßt. Sie kann lukrativ sein, jedoch nur, wenn man selbst das Kommando führt und so den Löwenanteil der Beute einstreicht. Wenn ein Spieler in den ersten Jahren fünf Schiffe in die Kaperflotte schickt, haben es die anderen Spieler aufgrund der steigenden Schiffspreise sehr schwer, nachzuziehen und das Kommando zu übernehmen.
Dieses Problem lösten die Programmierer durch einen Trick: Bei einem Gefecht werden immer auch eigene Schiffe versenkt und zwar zuerst die des Kommandanten, so daß dessen Anteil sinkt und ein anderer Spieler das Kommando übernehmen kann. Haben zwei Spieler gleich viel Schiffe, entscheidet der Zufall.

Warenverkauf

Gute Preise für Wolle sind 18 bis 21 Mark, für Honig 20 bis 22 Mark, für Leinen 26 bis 28 Mark, für Pelze 33 bis 35 Mark, für Tran 28 bis 30 Mark und für Expeditionsgüter wie Tuche, Pech, Wein und Zinn 39 bis 45 Mark.

Dombau

Spenden für den Dombau sollten mindestens vierstellig sein, damit sie erkennbare Auswirkungen haben. Der Dom muß nur gebaut werden, um Bürgermeister zu werden. Es kann durchaus ein Spieler dieses Amt übernehmen, weil ein Konkurrent gerade 100.000 Mark gespendet hat. Hat man zwölf Kontore und 10.000 Mark und ist der Dom fertig, wird man Bürgermeister. (fs)

SUPERHERO-KOMPLETTLÖSUNG

HELDEN FÜR HOBOKEN

Die »Superhero League of Poing« hilft den Kollegen aus Hoboken. Unsere Lösung enträtselt alle Mysterien des neuen Rollenspiel-Adventures von Legend.

Eigentlich würde ich Ihnen ja viel lieber etwas über die Superhero League of Poing erzählen. Dort haben wir dank Superhelden wie Test-Red (immun gegen das Geflenne der Software-Industrie, wenn »zu niedrige« Gesamtwertungen beklagt werden) oder Verwaltungs-Man (übersteht jedes Meeting ohne Schlafbedürfnis) bemerkenswerte Talente in unseren Reihen. Allerdings gibt's zu uns noch kein Computerspiel mit knackigen Puzzles, wie es bei den Kollegen aus Hoboken geschah. Und Sie wollen doch nicht beim Nachspielen von deren Abenteuern in einer Sackgasse hängen bleiben? Also erzähle ich Ihnen, wie es damals wirklich war, als Dr. Entropy die Menschheit bedrohte...

Charaktere, Talente und der ganze Kram

Die mit Abstand beste Party besteht (in dieser Reihenfolge) aus Robomop, Iron Tummy, Crimson Tape und Tropical Oil Man. Die beiden ersten erhalten immer die besten Hand-zu-Hand-Waffen, Crimson Tape die stärksten Distanzwaffen. Tropical Oil Man kann die meisten Gegner mit seinem Talent »Cholesterin-Spiegel erhöhen« brutal treffen; Waffen sind für ihn nicht so wichtig. Wenn ein Pawnbroker einen Tubecar Pass anbietet: kaufen! Alle U-Bahn-Linien müssen benutzt werden, um das Spiel zu lösen.

Superkräfte lassen sich in zwei Kategorien unterteilen. Die einen braucht man im ganzen Spiel nur zur Lösung eines Puzzles und lassen sich nicht in Kämpfen einsetzen (z.B. »Refold Road Maps«). Die andere Talentgruppe ist im Kampf äußerst nützlich. »Raise Cholesterol« von Tropical Oil Man haut die meisten Gegner um; dieses Talent sollten Sie durch Kauf der entsprechenden Isotope auch bei einem zweiten Charakter fördern. »Induce Rust« wird in der zweiten Spielhälfte sehr wichtig, um metallische Gegner verheerend zu schlagen. Ganz brauchbar ist noch »Put Animals to Sleep«. Durch diese Talente unterstützen schwächere Charaktere in der zweiten Reihe die Prügelknaben vorne beim Kampf.

Sobald ein Charakter 1 Million Erfahrungspunkte beisammen hat, erhält er automatisch einen »Mil Marker«. Damit wird der jeweils erste Angriff eines Gegners pro Kampf vollständig abgefangen. Die Autocombat-Intelligenz ist gar nicht mal so übel: Der Computer berücksichtigt bei der Kampfsteuerung auch den sinnvollen Einsatz von Superkräften; die besten Waffen werden sowieso verwendet. Nur bei sehr starken Gegnern sollten Sie unbedingt von Hand steuern, um eventuell Sondertechniken wie Bestechung anzuwenden, abzuhauen oder die Monster in einer anderen Reihenfolge abzuservieren.

Der abschließende Allgemeintip gilt für den Adventure-Teil: Halten Sie nach mitnehmbaren Gegenständen Ausschau und lesen Sie unbedingt alle Beschreibungen genau durch. Lösungen für Puzzles werden recht häufig durch Textinfos angedeutet, die erst nach Untersuchung per »Look at« oder »Read« angezeigt werden. Unser Lösungsweg ist eine kompakte Zusammenfassung, um Ihnen schnell aus einzelnen Sackgassen zu helfen. Viele Gags und Nuancen werden nicht beschrieben; die sollten Sie durch ehrbares Weiterspielen selber erforschen.

Level 1: Ein ätzender Teppich

Amber

Diese Mission als erste lösen, da man hier einen wichtigen Gegenstand bekommt. Wir gehen nach Newark im Sektor 2C (Koordinaten: 6,8). Dort sucht man das Lagerhaus an Position 10,2 auf. Iron Tummys Superkraft besteht bekanntlich darin, daß er scharfes Essen bestens verträgt. Na dann, guten Appetit! Den jetzt sichtbaren Rag packen wir ins Gepäck.

Ruby

Bevor wir uns den störrischen Schafen in East Orange zuwenden, gibt's einen Abstecher zum Marktplatz von Paterson im Abschnitt 2D (Koordinaten: 8,8). Im Zelt des Pawnbrokers kaufen wir das Sheep Spray; für eine spätere Mission erwirbt man gleich die Cheese-Eating Microbes. Jetzt nach East Orange, das sich in Sektor 2C an Position 7,11 befindet. Durch Einsatz des Sprays wird man die Schafe los. Vor Verlassen des Ortes nicht vergessen, den Rag im Sheep Drool zu wälzen – ziemlich igitt, aber wichtig.

Emerald

Der Paterson-Tempel befindet sich in Sektor 2D an Position 7,10. Neben dem angebeteten Computer fällt uns der überdimensionierte Blumentopf ins Auge. Das protestierende Personal ignorierend, zerbrechen wir dieses unästhetische Relikt eines namenlosen Baumarkts und kommen so an Pflanze und Greeting Card. Viel wichtiger: Sie stecken den Magneten ein, womit das Hardware-Problem behoben ist. Nicht vergessen, den Rag im Dirt zu rubbeln – das wird eine schöne Duftmischung...

Sapphire

Spätestens jetzt kaufen wir die Cheese-Eating Microbes auf dem Paterson-Marktplatz (Sektor 2D; 8,8). Damit geht's nach Jersey City im Abschnitt 2C an Position 12,8. Die Mikroben leisten ganze Arbeit bei der Entschärfung der Limburger-Bombe. Was übrig bleibt, ist eine Pfütze Transmission Fluid, in die wir unseren Rag lustvoll reiben.

Topaz

In der abschließenden Mission dieses Levels bekommen wir es erstmals mit Dr. Entropy zu tun. Unsere Gruppe geht zu Edisons Labor, das sich im Quadranten 2C an der Stelle 4,12 befindet. Jetzt schlägt die große Stunde des Rag: Nachdem wir den armen Teppich in allen möglichen dubiosen Flüssigkeiten getunkt haben, ist er in der Lage, die Plorpium-Wand durchzuätzen. Wir können jetzt nach Norden gehen, wo Robomop seine Superkraft »Clean any almost mess« einsetzt. In aufgeräumtem Raumzustand erkennt man das Steckerkabel: Den Power Chord »unpluggen«, dann noch Cone und Bulb einstecken.

WIE KOMME ICH WOHIN?

Daß man bestimmte Punkte zunächst nur mit U-Bahn, Helikopter oder Fähre erreichen kann, ist uns bekannt. Doch was muß man beachten, um die ganze Landkarte erforschen zu können?

FOREST: Sie müssen den Orienteer Guide kaufen. Den gibt's exklusiv beim Pawnbroker in Yonkers, Sektor 3D, Koordinaten 6,9.

FLOODED CITY: Zwei Charaktere mit min. 25 Prozent »Treading Water«-Talent müssen in der Party sein.

DEEP WATER: Drei Charaktere mit min. 50 Prozent »Treading Water«-Talent müssen in der Party sein. Oder Sie finden vorher den Pawnbroker, der Boote verkauft...

HALLO, TAXI: In Sektor 2A befindet sich ein Taxistand. Von Position 1,2 aus werden Sie gegen wenig Geld an sieben Zielpunkte befördert.

Newark	Grey	Scranton
Newark	Red	Philadelphia
Empire State	Green	New Haven
Grand Central	Yellow	Huntington
Yonkers	Purple	Poughkeepsie
Philadelphia	Orange	Atlantic City
New Brunswick	Blue	Atlantic City
Rockefeller Center	Brown	Sub-Philadelphia
8th & Market	Silver	Middleton-Harrisburg
Scranton	Gold	Buffalo-Niagara

Diese Übersicht informiert Sie über alle Tubecar-Verbindungen

Level 2: Die 98-Watt-Glühbirne

Nachwuchs für die Party: Treader Man muß ran! Wenn Sie per Zaubertrank einem anderen Charakter etwas »Treading Water« beibringen, reicht das Pfützenpotential der Party aus, um »Flooded City«-Felder zu betreten.

IBM

Um das nötige Equipment zur Erfüllung dieser Mission zu ergattern, suchen wir den Newark-Kontrollturm im Sektor 2C auf, den man an Position 7,6 findet. Hier wird der Locker geöffnet (Anatol zuliebe: »der Schrank«), um ein schickes Pappy-Outfit zu entnehmen. Wie probieren das gute Stück gleich an (»wear«) und marschieren zum Hackensack-Markt in 2D (13,6). Im Zelt des Schamanen ist der alte Mann, dem wir dank des Outfits etwas vormachen. Mit ihm reden, bis er wieder einschläft. Dann das Outfit ausziehen, den Mann erneut wecken und nach der Geheimformel fragen. Jetzt erhalten wir ein Plastic Egg, das später noch nützlich sein wird.

Potato

In der Fabrik in Abschnitt 1C (4,5) wird mal wieder gestreikt. Selbst der entfesselste Betriebsrat läßt sich besänftigen, wenn man ihm die fehlenden 2 Watt Erleuchtung beschert. Tauschen Sie die 98-Watt-Glühbirne gegen die Bulb aus dem Inventar aus. Als Lohn lassen sich jetzt Guacaole und Avocado aufsammeln.

Banana

Den Warlord findet man im Piscataway-Mansion, Sektor 1B, Position 13,9. Wir gehen nach Norden und nehmen die Büste. Den Magneten auf das Shelf legen und zurück nach Süden. Ein Weilchen warten, bis die Reaktion erfolgt und schließlich das Paperweight einstecken.

Lipstick

Für diese Mission holt man sich Madame Pepperoni in die Party; sie kann vorübergehend Treader Man ersetzen. In Newark (2C; 6,8) geht es in die Tube Station (9,10). Das Plastic Tubing eingesteckt und dann in die graue U-Bahn, woraufhin wir nach Scranton befördert werden. Hier nimmt man die Ray Gun, geht nach oben und betritt das HQ der Kollegen (Position 6,5). Der verderbliche Bann der Druckwerke kann nur mit Madame Pepperoni gebrochen werden: Durch Einsatz der Ray Gun befreit sie die Scranton-Helden aus ihrer Lethargie.

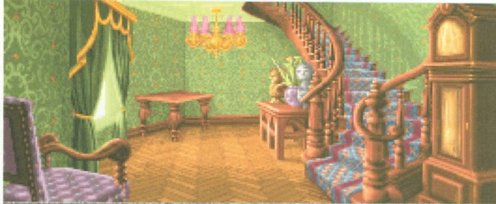
Nach dieser Mission sollte Pepperoni wieder gegen Treader Man ausgetauscht werden.

Cucumber

Auch diese Entropy-Mission läßt sich erst lösen, nachdem alle anderen vier Aufgaben des Levels schon bewältigt wurden. Der Schlüssel zum Erfolg liegt im Keller des Superhero-HQ in Sektor 2C (13,9). Wir

Neun Superhelden stellen sich gegen Ende den verschwenderischen Monstermassen entgegen

Die Relikte des 20. Jahrhunderts sorgen für Verwunderung



öffnen das Compartment an der Statue-Statue und nehmen das DAT-Tape. Nächste Station ist in Abschnitt 1B der Marktplatz von Piscataway (12,7). Beim Pawnbroker kauft man den Transmitter und geht damit zum Newark-Kontrollturm (2C; 7,6). Nach oben schreiten und den charmanten Collector mit vier Gegenständen beschenken: Avocado, Plastic Egg, Paperweight und Lump of Coal. Der Bursche verzieht sich, wir können nach oben und öffnen dort den Transmitter. Das DAT-Tape einlegen, den Transmitter schließen und einschalten – Dr. Entropy ist verblüfft.

Level 3: Ein Tiger unter der Glocke

Clown Nose

In 2D beim Paterson-Mansion (9,9) werden wir fündig: Plastic Case, Coat Rack und Fur Coat werden dem Inventar einverleibt. Gut gerüstet betreten wir Washington's Headquarters, das sich in Sektor 1C an Stelle 9,12, befindet. Den Coat Rack plaziert man auf dem höchst auffälligen Unfaded Spot – bingo. Wig, Uniform und Wood Teeth einsacken.

Grass Clipping

Bevor wir uns den korrupten Priestern zuwenden, besuchen wir erneut den Marktplatz von Piscataway (Sektor 1B; Position 12,7). Wir kaufen den Wire Cutter und gehen damit zum Tempel, der sich nebendran bei 11,7 befindet. Nach Westen gehen und unter dem Altar verstecken. Solange warten, bis der Schuh des Priesters auftaucht. Jetzt bemerken wir den Knot; nach sorgfältiger Untersuchung offenbart sich ein Loose Board. Wir stecken es ein, haben damit freien Blick auf den Wire und schnippeln ihn mit dem Wire Cutter durch. Jetzt solange warten, bis die Ansprache beendet ist und dann raus aus dem Tempel.

Frostbite

So ein bißchen Radioaktivität ist ein Klacks. Der Marktplatz von Yonkers im Sektor 3D (6,9) bietet nicht umsonst Lead-Lined Longjohns an – doch wie kommt man dahin? In diesen Abschnitt gelangen wir durch Benutzung des Heli-Pads, oben beim Kontrollturm in 2C (7,6): »Ride Heli«. Wir landen beim JFK-Tower und schlagen von uns von dort aus zu Yonkers durch. Nachdem wir die Longjohns beim Pawnbroker erstanden haben, gehen wir damit nach Mineola (4C; 1,9). Übrigens: In Yonkers können Sie auf Vorrat gleich den Purple Tubepass kaufen, den wir bald brauchen werden.

Tree Bark

Als erstes müssen wir uns einen roten Tubepass besorgen. Das klappt nur, wenn die Missionen Clown Nose und Grass Clipping bereits gelöst sind. Sie gehen in das gute alte Superhelden-HQ, verlassen es gleich wieder und lassen sich in den erstbesten Kampf verwickeln. Hat man ihn gewonnen, erhält man automatisch den begehrten Pass. Als nächstes geht's zum Yonkers-Marktplatz in Sektor 3D (6,9); wieder mit Hilfe des Heli-Shuttles. Dem Shaman gibt man den Plastic Case, dann kaufen wir beim Pawnbroker den Orienteer Guide – endlich darf unsere Party die Forest-Felder betreten.

Der Weg führt uns jetzt nach Newark (Sektor 2C; 6,8), wo wir das U-Bahn-System bei Feld 9,10 betreten. Eine weitere Etage nach unten und die rote Tubecar betreten. Am Ziel angekommen geht es nach oben. In Philadelphia besuchen wir zuerst den Nautilus Club, um die nötige Kraft für die anstehende Glockenaktion zu sammeln.

Frisch gestärkt geht's zum Liberty Bell Pavillon an Position 10,6. Zwar kann das Heldengespann jetzt die Glocke anheben, doch das unruhige Miezekätzchen setzt sich zur Wehr. Dem Riß sei Dank läßt sich der Gartenschlauch endlich sinnvoll einsetzen: Plastic Tubing in Crack befestigen, dann Nitrous Can an Cylinder hängen und letzteren schütteln. Jetzt die Glocke anheben, den Tiger-Dialog abwarten und die Whistle mitnehmen.

Corona

Bevor wir uns erneut Dr. Entropy stellen, besuchen wir den Marktplatz von Bernardsville und nehmen das Placard mit. Jetzt zum Belmont Park, der sich in Abschnitt 3D an Position 13,7 befindet. Durch Absetzen des Placards auf dem Steel Framework wird Entropys teuflischer Plan durchkreuzt. Wir kassieren ordentlich Erfahrungspunkte und vergessen nicht, den Green Tubepass einzustecken.

Level 4: Der Typ aus der Tiefkühltruhe

Clover

Den Kollegen der Superhero League of Flushing kann rasch geholfen werden. Wir besuchen ihr HQ in Sektor 3C (7,10) und blasen angesichts der mächtigen Mäuse in die Whistle. Der Tiger aus Philadelphia schaut vorbei und erledigt den Rest; Mouse Carcass sowie Ecru Bedistor werden noch dem Inventar einverleibt.

Robin's Egg

Um das Yankee-Stadium zu erreichen (Abschnitt 3D; 3,2), müssen wir die Fähre benutzen, die an Position 14,2 ablegt. Schon wieder Entropy? Jedenfalls lassen sich endlich die Aluminium-Eating Microbes an der Strongbox ihrer Bestimmung zuführen. Wir nehmen den Strange Ball und gehen damit nach New York in Sektor 3C; 1,10. In Downtown suchen Sie Times Square an Position 3,9 auf und geben Dick Clarke den Strange Ball. Wir erhaschen noch den Ochre Bedistor und schreiten zum nächsten Auftrag.

Wee Wee

Auch diese Mission führt uns nach New York (3C; 1,10). Diesmal interessiert uns das Empire Stadt Building, das sich in der Downtown-Hälfte an der Stelle 7,3 befindet. Nach unten gehen und die Green Tubecar betreten, die uns nach New Haven befördert.

Hier besuchen wir zunächst den Yale Old Campus an Position 8,3, lauschen tüchtig und suchen dann das Science Museum bei 2,9 auf. Nach Osten gehen und Seedless Banana, Solar Washing Machine sowie Termite Hatchery mitnehmen. Zurück nach Westen und die Washing Machine am Right Spot absetzen. Die Party selbst stellt sich auf den Left Spot (»get on«) und wartet ein paar Mal, bis die Yale-Mitglieder eintreffen. Nachdem wir zugehört haben, geht's geschwind nach Sektor 1A zur Princeton-Library (1,9). Wir reden mit dem Coach, warnen ihn und sammeln den Maroon Bedistor auf.

Mud

Über das U-Bahn-System von Newark (2C; 6,8) und die rote Tubecar geht es erneut nach Philadelphia. Diesmal steuern wir den Sewer Entrance an (an Position 7,1). Hier unten in Sub-Philadelphia gehen wir nach rechts an die Stelle 13,1 und bekämpfen einen Lava Lamprey. An 14,1 warten zwei und an 16,1 schließlich vier dieser Drachenmonster. Am Schluß erhält man dafür das gesuchte Artefakt (Diet Book) und einen Mauve Bedistor.

Stop Light

Die Bedistors haben wir alle zusammen, aber noch fehlt uns etwas auf der Einkaufsliste, um Entropys Pläne erneut zu vereiteln. Wenn Sie den Purple Tubepass noch nicht haben, dann kaufen Sie ihn beim Pawnbroker in Yonkers (3D; 6,9). Damit betreten wir die Yonkers Tube-Station im selben Sektor an Position 5,10. Mit der Purple-Linie reisen wir nach Pough-

keepsie und besuchen dort das Second Chance Office (12,2).

Mit der selben Tube-Verbindung nun zurück nach New York in Sektor 3C (1,11). Uns interessiert der Vault Entrance, der sich in der Uptown-Hälfte an Position 15,5 befindet. Nach unten gehen und den Metal Rod in Hole Nummer 4 benutzen. Wir schleppen den Frozen Corpus mit und visieren wieder Abschnitt 3D an, wo bei 3,2 das Yankee-Stadion betreten wird. Die Booth öffnen, den Frozen Corpus hineinlegen und wieder verschließen. Jetzt die vier Bedistors in die jeweiligen Sockets stecken, den blauen Knopf drücken und die Booth wieder öffnen.

Level 5: Der Appetit der Termiten

Summer Sky

Um den Warlord von Poughkeepsie von seiner Kriegserklärung gegen Afghanistan abzubringen, ist eine kleine Maskerade notwendig. Wir fahren erst zu ihm: Mit der Purple-Linie ab der Yonkers-Station (3D; 5,10) geht's nach Poughkeepsie. Das Mansion befindet sich an Punkt 16,7. Bevor Sie nach Norden zum Warlord gehen, ziehen Sie Uniform, Wood Teeth und Wig an. Im Washington-Outfit sprechen wir den Herrscher an und überreden ihn, den Krieg abzublasen.

Buoy

Auf nach New York: Im Sektor 3C beginnen wir bei 1,10 diese Mission. Erste Etappe ist das Empire State Building, das wir Downtown an Punkt 7,3 finden. Nach unten gehen, rein in die Green Tubecar und am Ziel wieder rauf. In New Haven suchen wir die Höhle bei Punkt 7,12 auf. Die Sheet Music nehmen, ein bißchen »practice«, am Piano sitzen und es spielen. Wir nehmen den heruntergesausten Sandbag, öffnen ihn und packen die beiden Totems in unser Inventar. Jetzt den Circe of Light betreten, um zurück nach New Haven zu gelangen.

Mit der grünen Linie (9,7) fahren, rauf nach New York Downtown und das UN-Gebäude besuchen (16,9). Der Yu-Wen-Leader bekommt das entsprechende Totem, aber die andere Partei muß auch noch befriedet werden. In Radio City (5,12) findet man die Rah-Kett-Leute. Auch die bekommen ihr Totem; sind glücklich und zufrieden.

Praying Mantis

Ans U-Bahn-Fahren haben wir uns ja schon gewöhnt – nerven kann es auf Dauer trotzdem. Von der Newark-Station aus geht's mit der roten Linie nach Philadelphia. Dort betreten wir bei 6,5 das Haus von Benjamin Franklin. Beim Eintreten wird unsere Party in einen Kampf verwickelt. Gewinnt sie ihn, wird King Midas befreit, der ab sofort im HQ auf uns wartet. Da wir ihn zur Lösung dieser Mission in der Party brauchen, reisen wir prompt heimwärts (Sektor 2C; 13,9). Wenn Midas aufgenommen wurde, geht es weiter zum Freehold-Marktplatz in Abschnitt 2A an Position 2,4.

Jetzt ist das große Palaver angesagt. Zunächst stellen wir den Shaman zur Rede. Er schiebt die Preistreiberei auf den Hardware-Verkäufer. Spricht man mit ihm, wird man zum Hostelry weiterverwiesen. Schließlich führt die Spur ins Brothel: Die Leiterin des Freudenhauses schiebt die Schuld wieder auf den Shaman. Wir suchen ihn ein zweites Mal auf und stellen ihn zur Rede.

Mit den neuen Informationen zurück ins Brothel und mit Madam reden. Zwei wärmende Gegenstände werden benötigt, um das Problem zu lösen. Den Fur Coat haben wir ihm Inventar, doch außerdem wird ein Schal verlangt. Jetzt schlägt die Stunde von Midas: Wenden Sie seine Superkraft »Midas Touch« bei mehreren Gegenständen im Inventar an. Keine Angst, wenn ein Objekt verwandelt werden soll, das später noch gebraucht wird, gibt es vorher eine Warnung. Wir lassen Midas solange verwandeln, bis ein Scarf herauskommt, den wir Madam überreichen.

Um diese Mission endlich abzuschließen, folgt eine kleine Preislisten-Tournee: Rate Sheet im Hostelry abliefern, die nächste Liste kommt in den Hardware-Laden

und das letzte Rate Sheet liefern wir beim Shaman ab. Heimwärts ins Superhero-HQ und der Auftrag ist endlich erledigt.

Margarine

Jetzt geht's zur Abwechslung ganz schnell. Das Videotape finden wir im Mansion von Sektor 4D an Punkt 12,6: Untersuchen Sie doch mal den Wobbly Table etwas genauer. Die Princeton Library ist wiederum in Abschnitt 1A (1,9). Wir geben das Tape dem Curator und die Mission ist gelöst.

Fudge Brownies

In den letzten Aufträgen haben wir vier Casino-Chips gesammelt, die am Ende dieses Levels eingesetzt werden. Zunächst besorgen wir uns beim Marktplatz von Staten Island (2B; 8,10) den Orange Tubepass beim Pawnbroker.

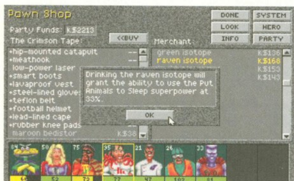
Das Shopping geht weiter: In Princeton (1A; 1,10) hat der Pawnbroker Termite Eggs auf Lager.

Mit dem ganzen Gepäck besteigen wir die rote Linie in Newark. Nach der Fahrt eine weitere Etage nach unten, die Orange Tubecar benutzen und schon kommen wir in Atlantic City heraus. Das Trump Casino befindet sich an Position 4,4. Der Reihe nach stecken wir die Chips in den Slot des Einarmigen Banditen – und siehe da, Nummer vier gewinnt! Als Jackpot-Explosionsfolge können wir über die Treppe nach oben gehen und mal wieder Grüß Gott zu Dr. Entropy sagen. Um für den richtigen Holzweg zu sorgen, ist Termiten-Power gefragt. Die Termite Hatchery öffnen, Eggs rein, schließen, anschalten, wieder öffnen – Mahlzeit! Die kleinen Nager erledigen den Rest und wir sind reif für den vorletzten Level.

Level 6: Alligatoren im Abwasser

Dollar Bill

Warnung vorneweg: Ohne Princess Glovebox ist diese Mission nicht lösbar! Wir begeben uns nach Staten Island in 2B, steuern den Marktplatz bei 8,10 an und betreten das Hostelry. Dank des Einsatzes von Glovebox' Superkraft »Refold Road Maps« ist der Schlamassel bald beseitigt. Als Belohnung lassen wir die Budweiser-Dose mitgehen, verkneifen uns aber das Löschen des Superhelden-Durstes.



Durch das Schlucken von Isotopen lernen unsere Charaktere neue Superkräfte dazu

Deep Dark Savage Tan

Wieder mal führen alle Weg zur U-Bahn-Station Newark (2C; 6,8 und dann bei 9,10). Wir nehmen erst die rote Linie, gehen dann ruf zur Orange Tubecar und fahren auch damit ein Stück. Rauf nach Atlantic City und Geraldo's Vaults aufsuchen (15,9). Hier erhält man automatisch den Pez-Dispenser (netter Nonsens-Gegenstand) und einen Stapel Zeitungen: der gute National Enquirer wird bald gebraucht. Wieder in die Tube Station von Atlantic City (bei 11,7), orange und runter, rot und rauf, grau und rauf. Jetzt zum Marktplatz von Scranton, den wir an Position 4,11 finden. Die National Enquirers in den Basket legen und solange warten, bis der Paper Boy kommt und uns die Bowl of Mushroom Soup spendiert.

Jaundice

Leute, jetzt wird's garstig. Um die Kämpfe in dieser Mission einigermaßen zu überstehen, sollte die Party mit den teuersten Waffen ausgerüstet und bei bester Gesundheit sein. Auf der Suche nach den Alligatoren steuern wir zunächst wieder New York an (3C; 1,11). Der Eingang zu den Sewers befindet sich in der Uptown-Hälfte bei Punkt 12,7.

Hier unten in Sub New York müssen wir der folgende vier Punkte aufsuchen: 5,10; 8,3; 9,5; 13,3 und 14,10. An jeder Pumping Station bekommt man es mit Alligators from Hell zu tun. Nach dem letzten Gefecht gegen fünf wohlgenährte Exemplare springt ein Gegenstand dabei raus: Das Alligator Dropping wird automatisch mitgenommen.

Lava

Was fehlt uns noch zum Schwarzfahrer-Glück? Der Silver Tubepass, käuflich beim Pawnbroker von Staten Island (2B; 8,10). Weiter nach New York, das sich immer noch im Sektor 3C bei 1,11 befindet. In Uptown den Sewer Entrance benutzen (12,7).

Hier Punkt 5,6 ansteuern, wo ein weiterer Durchgang zur Tube Station führt. Die Brown Tube Car benutzen und am Ziel den Kaugummi mitnehmen. Nach unten gehen; abschließend mit der Silver Tube Car weiterfahren.

Wir sind jetzt in Middleton-Harrisburg und gehen zunächst ins Hostelry (9,4). Den Master Tubecar Pass vom Tisch nehmen und dann weiter nach Three Miles Island (15,2). In der Zwischenzeit sollten wir nach einem gewonnenen Kampf ein Paper Clip erbeutet haben – sonst brauchen wir erst gar nicht weitermachen. In Three Miles Island öffnen Sie die Deactivation Unit und bringen Paper Clip und Electrodes zusammen. Den Orange Lever ziehen, Chewing Gum aufs Hole kleben und nochmal den Lever betätigen. Zisch, Strahl, wir nehmen das Uranium Pallet mit.

Cold Water Faucet

Die vorletzte Begegnung mit Dr. Entropy führt uns zur Freiheitsstatue (Sektor 2C; Position 13,6). Wir nehmen das Android Manual, lesen vor allem den letzten Absatz sorgfältig und gehen nach oben.

Um den Blechwächter zu beseitigen, muß gemixt werden. Wir öffnen die Budweiser-Dose und füllen sie mit folgenden Extras: Uranium Pellet, Alligator Dropping und Mushroom Soup. Letztere läßt sich nur mit einer Art Trichter füllen: Erst den Cone reinstecken, dann die Suppe reinschütten und den Cone wieder entfernen. Das angereicherte Budweiser gibt man nun dem Androiden, der nach einem tiefen Schluck den Weg frei macht. Wir gehen einfach nach oben, wo der Rest der Mission automatisch abläuft.

Level 7: Gut gepackte Bananen

Endlich erreicht, finito und geschwingto: Der letzte Level besteht aus einer einzigen Mission, doch die ist recht verzettelt. Spätestens für diese Mission sollten Sie Mighty Magnitude in die Party holen. Ohne sein Talent »Superpower of 10« läuft hier gar nichts.

Vor dem Showdown führt unser Weg nach Scranton (über die graue Linie ab Newark zu erreichen). An Position 15,9 erreichen wir die Pit von Scranton. Dreimal hintereinander die »Superpower of 10« auf die Bananen einsetzen, die dann handlich genug sind, um mitgenommen zu werden. Zurück zur Scranton-Station und mit der Gold-Linie weiterfahren. Nicht vergessen: Es gibt keinen Gold Tubepass – Sie müssen im Besitz des Master Tubepass sein.

Unsere Helden steigen in Buffalo-Niagara raus und betreten bei 4,9 den Chippawa-Marktplatz. Beim Pawnbreaker kaufen wir die Blanc Isotopes und lassen sie gleich darauf von einem beliebigen Charakter trinken.

Die neu erworbene »Beaver Jaw«-Superkraft setzt man am besten bei 12,1 ein, um den Baum zu fällen, der anschließend noch mit »Superpower of 10« behandelt wird.

Jetzt zum Falls Overlook an Position 3,11, wo wir ein Barrel in Empfang mitnehmen. Am Highway (7,7) erhalten wir Plowshare sowie Pruning Hook und haben damit genug Kram zusammen, um nebenan Bens Farm bei 7,6 zu besuchen. Barrel, Hook und Plowshare werden Ben in die Hand gedrückt, der im Austausch den Elevator Key rausrückt – endlich!

Auf nach New York, wo Downtown das Empire State Bulding an 7,3 auf uns wartet. Per Knopfdruck wird der Elevator gerufen, woraufhin wir nach rechts in den Aufzug gehen. Das affige Final-Puzzle wird bananig gelöst: Dreimal setzen wir »Superpower of 10« bei den Bananen ein, um die Früchtchen zu entpacken. Zu guter Letzt den Projektor ausschalten und Dr. Entropy tritt eine lange Talfahrt an – bis zum Fortsetzungsspiel... **(hl)**

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:

Tips und Tricks rund um den PC

Wo steckt mein RAM?

Ich glaube, mit meinem RAM ist was nicht in Ordnung. Wenn ich MEM eintippe, sehe ich, daß 614 KB frei sind. Lade ich aber VGACopy, sind es auf einmal nur noch 397 KB im eingebauten Systemtest. Außerdem habe ich viele Parity Errors und Probleme mit Spielen, die die DOS4GW.EXE-Datei enthalten.

(Simon Fischer, Bobingen)

Erstmals Entwarnung zum RAM-Problem: VGACopy braucht ja selbst ein paar Kilobyte, deswegen ist nach dem Laden dieses Programms natürlich ein Teil des freien Speichers »weg«. Nach dem Ende von VGACopy kriegen Sie ihn ja wieder.

Bei Problemen mit dem DOS-Extender DOS4GW.EXE sollten sie die Hersteller der Spiele (Adressen stehen im Handbuch) um einen Update bitten und außerdem von einem Fachmann mal das RAM ihres PCs prüfen lassen.

CD Player – no Video, no fun

Auf meinem PC mit Grafikkarte von Number Nine laufen Eure CD-Player-Videos einfach nicht. Das Bild ist in zwei Hälften über den Bildschirm verteilt. Und euer Hauptmenü hängt sich jedesmal mit unidentifizierbaren Streifen auf.

(Hagen Hofmann, Viernheim)



Schrecklicher Gedanke: Ein Leben ohne diese filmischen Kleinode

Damit die Videos einwandfrei laufen, muß wohl der Windowstreiber der Grafikkarte erneuert werden. Fragen Sie den Hersteller oder den Händler nach einem Update. Wenn das CD-Player-Menü nicht läuft: Vorher einen Maustreiber und einen Vesa-Treiber laden. Außerdem sollten Sie im Setup-Programm der Grafikkarte überprüfen, ob der Modus »640 mal 480 in 256 Farben« einwandfrei funktioniert und ob vielleicht der Monitor auf diesen Modus speziell eingestellt werden muß.

Platte macht Pause (Version 2.0)

Ich habe eine brandneue 420 MByte-Platte in meinen PC geschraubt, die aber ab und zu seltsame Pausen macht: Spiele bleiben mittendrin für eine Sekunde stehen, auch beim Anzeigen von Directories mit dem DIR-Befehl.

(Mark Wilcke, Esslingen)

Nachdem wir in der letzten Ausgabe vermuteten, die Platte sei defekt, haben uns mehrere Leser auf zwei weitere Möglichkeiten hingewiesen: Zum einen kann der PC ein Bios mit »Power Management« haben. Dieses Power Management für die Festplatte sollte man abschalten. Zum zweiten gibt es eine neue Serie von Festplatten der Firma Seagate, die tatsächlich nach einer Minute Leerlauf automatisch parkt um Strom zu sparen. Mit einem kleinen Utility (welches wir auf das CD-ROM der nächsten PC Player plus packen werden) kann man dies aber abschalten. Ihr Händler müßte auch ein solches Programm beschaffen können.

Sollte die Platte aber tatsächlich während eines Lesezugriffs parken, also mitten in einem DIR-Befehl, ist sie mit hoher Wahrscheinlichkeit defekt, denn die Power Management-Funktionen sollten nur eingreifen, wenn die Platte mindestens 1 Minute lang ruhig war.

CD Bench versteht kein Mensch

Das CD Bench-Programm, welches Ihr auf Ausgabe 2/94 von CD Player mitgeliefert habt, zeigt mir beim zweiten Messen immer andere Werte (148 kb/s) als beim ersten Messen (280 kb/s). Außerdem gibt es immer eine Fehlermeldung über unterschiedliche Mediengrößen.

(Mike Lausmann, Delitzsch)

Wegen dieser und anderer kleiner Ungereimtheiten im CD Bench-Programm setzen wir dieses für Tests nicht mehr ein und legen die Demo-Version auch nicht mehr unseren CD-ROMs bei. Der erste Effekt kann übrigens von einem Fehler im Sony-CD-ROM-Treiber stammen. Bitte fragen Sie Ihren Händler nach einem Update auf Version 1.73.

Mehr RAM unter Windows

Das Spiel »Myst« will unglaubliche 10 MByte RAM haben; wenn man weniger hat, soll man in der Windows Systemsteuerung entsprechend viel »Virtuellen Speicher« einstellen. Würde ich ja gern machen, aber Windows läßt mich nicht: Die größte Zahl, die das Ding akzeptiert, sind 3.842 KByte. Zusammen mit meinen 4 MB RAM reicht das im Leben nicht aus. ***(Michael Danninger, Mutterstadt)***

Windows 3.1 kann auf der Festplatte »virtuelles RAM« erzeugen. Das ist zwar langsamer als echtes RAM, vergrößert aber den Speicher für besonders hungrige Programme. Dieser RAM-Speicher kann natürlich nicht größer sein als der freie Platz auf der Festplatte. Und noch eine weitere Einschränkung gibt es: Der Platz muß an einem Stück auf der Platte vorhanden sein. Wenn bei einer vollen Harddisk der freie Speicher in kleinen Häppchen quer verstreut ist, kann Windows nur den größten auffindbaren Happen nutzen. Hier

sollte man dann seine Festplatte mit einem »Defragmentierer« bearbeiten, der den freien Platz und die anderen Dateien sortiert. MS-DOS 6 hat ein solches Programm als »DEFRAG« eingebaut, Alternativen finden sich in den Norton Utilities (SpeeDisk) und bei den PC Tools (Compress). Danach sollte auf der Platte auch eine entsprechend größere Virtuelle RAM-Datei anzulegen sein.

Mein Joystick wackelt

Auf meinem 486er versagt der Joystick bei manchen Spielen nach einigen Minuten. Zum Beispiel: Bei Aces of the Pacific hüpft der Cursor wie wild durch die Gegend, bei Aces over Europe funktioniert der Joystick einwandfrei.

(Peter Lindstädt, Gemünd)

In vielen preiswerten PCs werden auch entsprechend preiswerte »Multi-IO-Karten« eingesetzt, die neben Festplatte und serieller Schnittstelle auch den Gameport betreuen, an den Joysticks angeschlossen werden. Bei manchen dieser Karten ist der Gameport aber unverschämt ungenau und auf schnellen PCs einfach nicht zuverlässig. Manche Spiele kompensieren das softwaremässig, doch die Genauigkeit der Steuerung leidet in jedem Fall. Hier kann man den Gameport auf der Multi-IO-Karte abschalten (sollte im Handbuch des PCs beschrieben sein) und auf der Soundkarte einschalten. Wichtig: Es darf nur ein Gameport im System aktiv sein, sonst geht gar nichts. Hilft auch das nicht weiter, ist eine spezielle Joystick-Karte, die extrem genaue Gameports bietet, die letzte Hilfe.



Joystick-Irritation bei den »Aces«

Immer wieder Parity Check

Bei mir taucht immer häufiger die Meldung »Parity Check« auf und der PC bleibt stehen. Liegt das an meinem CD-ROM? Wie kann ich das Problem beheben?

(Jürgen Herbert, Salmshausen)

Die Parity Check-Meldung deutet in erster Linie auf einen kaputten RAM-Baustein hin. Man kann sie aber auch erhalten, wenn der PC durch »tunen« bei den BIOS-Werten die RAMs zu schnell beschreibt und liest. Auf manchen PCs erscheint die Meldung auch, wenn RAMs verschiedener Hersteller gemischt werden oder sehr billige, zu langsame RAMs eingebaut wurden. Genaueres kann man nur sagen, wenn ein Techniker den PC aufschraubt und nachguckt. Daß das CD-ROM die Fehler auslöst, ist unwahrscheinlich.
Es gibt noch eine letzte, sehr gemeine mögliche Ursache für das Problem: Es gibt mehrere Computer-Viren, die einen solchen Parity-Fehler absichtlich auslösen. Es lohnt sich also

in jedem Fall, Disketten und Festplatte mit einem aktuellen Virenscanner zu untersuchen.

IDE-CD-ROMs am VLB-Cache

Dieser Tage erscheinen ja die ersten CD-ROMs, die man direkt an Festplatten-Controller anschließen kann, ohne lästiges CD-ROM-Interface. Jetzt habe ich einen flotten VLB-Cachecontroller mit 2 MB RAM – macht der neben der Festplatte auch das CD-ROM schneller?

(Oliver Wusch, Berlin)

Um ehrlich zu sein, wir wissen es nicht. Da aber die legendären IDE-CD-ROMs auf einem normalen PC, dessen Festplatten-Controller und BIOS noch nicht auf diese neue ROM-Klasse vorbereitet ist, auch einen Treiber brauchen werden, um das Laufwerk anzusprechen, vermuten wir, daß sich der Cache bei CD-Zugriffen totstellen wird oder schlimmstenfalls das System zum Absturz bringt, weil er mit CD-Daten nichts anfangen kann. Genaueres werden wir erst sagen können, wenn Testmuster unsere Redaktion erreichen.

Wieviel MHz braucht es wirklich?

Ich haben einen 386SX mit 16 MHz und 4 MB RAM. Seit ein paar Monaten gibt es immer mehr Spiele, die ein 33 MHz-System als Mindestanforderung stellen. Mir ist es eigentlich egal, wenn die Spiele ein bißchen ruckeln – oder stürzen sie ab, wenn ich zuwenig MHz habe?

(Roger Anderegg, Winterthur)

Im Prinzip laufen die Spiele schon – »ein bißchen ruckeln« wäre aber wohl stark untertrieben. Da sich schon Besitzer eines 33-MHz-486-Systems bei Spielen wie »Strike Commander« über zu langsame Grafik beschweren, raten wir Ihnen dringend vom Kauf dieser Programme ab. Die Herstellerangabe ist nämlich meist eine Angabe, ab welchem System das Spiel gerade noch erträglich läuft; darunter muß man schon ein arger Masochist sein, um sich Comanche & Co mit 16 MHz anzutun.

Mein DX4 ist langsamer als Eurer

Aufgrund Eures Artikels habe ich mir einen 486/DX4 100 mit einer Cirrus Logic Grafikkarte, natürlich Local Bus, gekauft. Mein 3DBench-Wert (62,5) ist aber viel niedriger als der von Euch gemessene (76,9). Heißt daß, mein Computer ist zu langsam? Wie kann ich die Geschwindigkeit erhöhen? ***(Christian Topnik, Waltrop)***

Die Meßergebnisse stammen vom schnellsten DX4-System im Test, einem Computer der Firma IBM. Diese Meßergebnisse können von Dutzenden von Faktoren beeinflußt werden: Wie schnell ist das RAM? Wie ist es organisiert? Wie arbeitet der Cache? Wie groß ist der Cache? Ist der Local Bus gebuffert? Wie schnell ist der Chipsatz? Wie schnell ist die Grafikkarte? Diese Liste kann man noch mehrere Seiten lang weiterführen. Ja, Ihr PC ist langsamer als ein optimal konfigurierter DX4-100 PC mit optimaler Grafikkarte, optimalem Cache, optimalen Chips und optimaler RAM-Organisation sowie absolut perfektem VLB. Nur durch Austausch aller Komponenten kann man das absolute Optimum erreichen. Und fragen Sie uns bitte nicht, welche Komponenten das nun im einzelnen sind: Da der Hardwaremarkt laufend in Bewegung ist und sich die Konfigurationen ständig ändern, ist die Suche nach dem absolut schnellsten DX4 auch ein kleines Glücksspiel.

Sag mir, wieviel RAM ich hab'...

Ich möchte demnächst meinen Hauptspeicher von 4 auf 8 MByte erweitern. Muß ich dann alle Programme, die von dem erweiterten Speicher profitieren, neu installieren?

(Ansgar Pappenheim, Bocholt)

Nein, Programme wie Windows, Diskcaches oder Spiele mit DOS-Extendern messen jedesmal beim Start aufs Neue, wieviel RAM vorhanden ist.
Lediglich im BIOS-Setup muß die neue RAM-Größe angegeben werden; wie das geht, sollte in der Anleitung Ihres PCs vermerkt sein, da dies von PC zu PC unterschiedlich geht. Bei manchen älteren PCs müssen auch Jumper auf der Platine umgestellt werden.

Von Wait States und anderen Dingen

Kann ich den Schalter »Cache Write Wait State«, der im Advanced Setup auftaucht, von derzeit 1W/S auf 0W/S ändern? Damit dürfte ja das schnelle SRAM gemeint sein, denn die anderen »Memory Write Wait State« habe ich sowieso schon auf 0W/S.
Direkt darüber befindet sich der Schalter »Cache Read Cycle«. Kann ich hier gefahrlos auf einen schnelleren Burst als 3-2-2-2 umstellen? Ist ein 3D-Bench-Wert von 38,4 zu langsam für mein System?

(Stephan Holzweber, Waidhofen)

Und wieder ein Fall von Tuning-Wahn: Wenn man sich nicht genau mit solchen Werten auskennt, sollte man sie so lassen, wie sie im Setup eingestellt sind. Der PC-Hersteller trägt diese Standard-Werte ja nicht ohne Grund ein: Mit diesen garantiert er ein fehlerfreies Funktionieren.

Nachhall: Laptop als Super-Gameboy

Da ich mir aus Platzgründen keinen normalen PC kaufen kann, besorgte ich mir ein Notebook mit allem, was das Spielerherz höher schlagen läßt: TFT-Display, Local Bus, Sound, und so weiter. Es fehlt jedoch der Anschluß für einen Joystick oder ein Gamepad. ***(Dieter Habiger, Pforzheim)***

Inzwischen hat uns die Firma Joysoft in Köln mitgeteilt, daß man einen entsprechenden Adapter für den Druckerport im Angebot hat, der komplett mit Treibersoftware geliefert wird. Preis: ca. 90 Mark.

Die richtige SVGA-Karte

Ich möchte mir für die Windows-Version von Chessmaster 4000 Turbo eine SVGA-Karte kaufen, um die 256-Farb-Grafik zu nutzen. Was brauche ich da jetzt genau? Exakt 512 KByte VRAM oder ist es dann zu langsam? Vielleicht doch eine mit 1 MByte? ***(Raphael Pigulla, Neuss)***

Für Windows-Spiele mit 256-Farb-Grafik reicht jede beliebige SVGA-Karte, die eine entsprechende Treibersoftware mitbringt. Ob VRAM oder DRAM ist egal.

Allerdings tut man sich heutzutage schwer, eine moderne Grafikkarte zu finden, die weniger als 1 MByte hat. Unser Tip: Wenn man Ihnen was mit 512 KByte andrehen will, ist das wahrscheinlich ein veralteter Restposten. Die 1 MByte-Karten sind nicht wesentlich teurer und, dank besserer Treibersoftware, oft auch schneller. Für den eher gemächlichen Chessmaster tut es quasi jedes Modell. Gucken Sie nur vorher in die Packung, daß auch wirklich Treiber für Windows 3.1 beiliegen.

Oldies but Goldies

Laufen eigentlich CGA-Grufties wie Ultima 1 auch noch mit zukünftigen Grafikkarten? Und mit neuen Prozessoren, wie Pentium und 686? ***(Willem Rothe, Delbigsen)***

Alle uns bekannten VGA-Karten, auch die hochmodernsten, haben immer noch CGA & Co. implementiert; das wird wohl auch eine ganze Weile lang so bleiben, da es für die Chip-Produzenten kein besonders großer Aufwand ist. Sollte mal ein Grafikstandard kommen, der VGA komplett ablöst, könnte auch CGA von diesen Karten verschwinden; sowas ist heute aber noch nicht in Sicht.

Alle aktuellen Prozessoren verarbeiten die gute alte Software problemlos, nur in manchen Fällen viel zu schnell. Hier hilft ein SlowDown-Programm (gibt es als Shareware oder auf der CD von PC Player plus).

Es gab eine Handvoll Programme, die auf dem Pentium nicht liefen, aber das lag an einem Programmiertrick, der nur auf 386ern und 486ern funktionierte und nicht mehr angewandt wird. Ob die Prozessoren nach dem Pentium aber noch mit heutiger Software zurecht kommen werden, das weiß nur Intel.

In eigener Sache

In letzter Zeit erreichen uns immer mehr Fragen zum Thema »Das Spiel XYZ läuft nicht« oder »Mein Windows stürzt immer ab«. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir diese Fragen in den meisten Fällen nicht beantworten können.

Nur der Hersteller kann in solchen Fällen weiterhelfen. Deswegen: Senden Sie bitte immer Ihre Registrierungskarte ein und rufen Sie bei Problemen den Hersteller direkt an – was der nicht weiß, können wir in den meisten Fällen auch nicht herausfinden. *(bs)*

Star Killer 62

»Das ist kein schöner Anblick«

Zwischenfall im Cafe Outpost: Die Tomaten aus Dr. Bobos kleiner Gen-Küche entwickeln ein beängstigendes Eigenleben. Und das just während eines Besuchs des mächtigen Restaurantkritikers Joe Fassbauer..

Zeichnungen: Boyke
Texte: Lenhardt & Schneider

GRRR!
DAS HAT MAN NUN VON DIESEM FRISCHEFUMMEL. WIR SOLLTEN WIEDER AUF TOMATEN AUS DER DOSE UMSTEIGEN...
?
MÜSSTE MICH DER FLUCHTVERSUCH BEUNRUHIGEN...?
HIER SEIN TOMATENSUPPE! DU ESSEN BESSER AUF, SONST KOCH WERDEN MÄCHTIG BÖSE!
Campbell Tomato Soup
IST SIE FRISCH?
MAMPF SCHMATZ!
TOMATEN-SUPPE?
RACHE!
KANNIBALE!

ZACK
KREISCH!
BOING
? ? ?
WAS IST DENN?
GRR!
GEMÜSE GEBEN ACHT, SONST SEIN KETCHUP!
HALTEN SIE ES FÜR EINE GUTE IDEE...
...DIESES HYPERAKTIVE NACHTSCHATTENGEWÄCHSE EINFACH ZIEHEN ZU LASSEN?
GRR!
ACH WO,...
WAS KÖNNEN EIN PAAR HARMLOSE TOMATEN SCHON ANRICHTEN?

WENIG SPÄTER BEI KABELPLAYER...
WIR UNTERBRECHEN DIE LAUFENDE SENDUNG FÜR EINE WICHTIGE MELDUNG. UNSER HUBSCHRAUBERKORRESPONDENT WIRD UNS VOM SCHAUPLATZ DER KATASTROPHE BERICHTEN... BOB, KÖNNEN SIE UNS HÖREN?
BOB?
BOB?
ROB
HI ROB, WIE GEHT'S? TJA, ROB WAS SOLL ICH SAGEN? HIER IST DER TEUFEL LOS, EINE GRUPPE JUNGER GEN-TOMATEN RANDALIERT IN DER INNENSTADT! UND ROB, ICH KANN NUR SAGEN, DAS IST KEIN SCHÖNER ANBLICK: DIE GEN-TOMATEN SIND NICHT ZU AUFZUHALTEN UND BREITEN SICH MIT GEKAPERTEN RAUMSCHIFFEN IN DER GANZEN GALAXIS AUS!
JA BOB, DU HAST RECHT, DIE GEN-TOMATEN SIND INZWISCHEN ÜBERALL UND WERDEN SEHR LÄSTIG...

DAS WAREN ROB UND BOB MIT UNSERER KATASTROPHENEINBLENDUNG.
CHR!
AUSGERECHNET HEUTE MUSS UNS DIESER SCHLAMASSEL PASSIEREN! JEDEN MOMENT KOMMEN DIE GELADENEN GÄSTE FÜR DIE PIE-FIGHTER PRÄSENTATION! ALLEINE VON DEM TRINKGELD KÖNNTEN WIR UNS EIN NEUES RAUMSCHIFF KAUFEN!
?
WAS IST...?
NEIN, ES IST KEINE GUTE IDEE, JOE FASSBAUER EINFACH AUFZUFRESSEN, VIELEN DANK!
?
TRANTOR ERKENNEN MODISCHE TRENDS, YO!
DER SEKRETÄR RÄUMT JETZT SCHLEUNIGST AUF, TRANTOR LENKT DIE GÄSTE MIT EIN WENIG MUSIK AB.
!
...UND SIE LASSEN SICH WAS GEGEN DIE TOMATEN EINFALLEN, WÄHREND ICH DIESEN OHNMÄCHTIGEN RESTAURANTKRITIKER ENTSORGE!
MIT WELCHER SANGESKUNST WERDEN SIE DIE GÄSTE BERUHIGEN, BOSS?

FORTSETZUNG FOLGT



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum: Schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing.

Ohne Spiel kein Test

Ich muß einfach mal meinen Unmut über Euch Luft schaffen: Da kündigt Ihr so groß einen Test vom »Bundesliga Manager Hattrick« an uns was sehe ich im Inhaltsverzeichnis der betreffenden Ausgabe? Kein Test! Also gut, habe ich gedacht, Ihr werdet es bestimmt im Laufe der Ausgabe erklären. Tja, dem war nicht so. Nicht einmal in der Vorschau auf die nächste Ausgabe geht Ihr darauf ein. Heute, am 14., schlage ich die neue PC Player auf und hoffe auf einen Test. Wieder nicht! Was soll das? Andere Zeitschriften haben den »BMH« längst getestet. **(Oliver Reiß, Hockenheim)**

Wenn wir ein PC-Spiel kritisch besprechen sollen, brauchen wir ein PC-Testmuster, das wir uns einige Tage lang in Ruhe ansehen können. Kurze Vorführungen, die Wiedergabe der Pressemitteilung oder Tests von Amiga-Versionen helfen uns leider nicht weiter. Im Falle von Bundesliga Manager Hattrick war Software 2000 einfach bis heute nicht in der Lage, uns eine testfähige PC-Version zukommen zu lassen. Wir bitten um Verständnis, wenn ein Hersteller seine Termine kurzfristig verschiebt, aber darauf haben wir leider keinen Einfluß.
Übrigens: Wing Commander Armada hätte es auch schon einen Monat früher bei uns geben können, aber wir hatten keine Lust, eine Version ohne funktionierenden Netzwerk-Support zu testen.

Kleinkrieg um die Werbung

Ich habe das Leser-Statement zu Werbespielen in PC Player 8/94 aufmerksam gelesen. Da schreibt doch ein gewisser Th. Köther aus Düsseldorf, Ihr sollt alle »kriegsverherrlichende Software« nicht mehr testen (Pacific Air War, Pacific Strike, usw.), sondern sozusagen statt dieser Software Werbung bringen. Dazu kann ich nur sagen, daß er in ein Kloster gehen und dort Privatfernsehen schauen soll.
Wer die oben genannten Spiele als Kriegsverherrlichung ansieht, darf auf keinen Fall die Tageszeitung aufschlagen oder Nachrichten ansehen. Wenn ihm eine total verblödete Welt, die nur Werbung verkonsumiert, lieber ist, dann bitte. Seien wir doch mal ehrlich: Wenn im Fernsehen ein Werbespot läuft, sitzt doch jeder da und bläst Trübsal oder schaltet auf ein anderes Programm um. Wenn wir eine friedliche Welt wollen, müssen wir schon bei den Politikern anfangen und nicht »armen« Programmierern das Geschäft vermiesen.
(Florian Fronauer, Parkstetten)

Ich sehe es ähnlich. Die Simulations-Fans in meinem Bekanntenkreis sind nette Jungs, die ihren Wehrdienst verweigert haben und niemandem etwas antun könnten. Nicht jeder Pacific Air War-Pilot mutiert zum bösen Militarist.

Das erste Outpost-Opfer

Outpost beginnt vielversprechend angesichts der hervorragenden Animationen der Intros. Schnell wird das Schiff beladen, Als Empfehlung gehorchend wählt man eine neue Welt aus, schickt ein paar Sonden los und landet. Jetzt wird es spannend. Man nimmt das Handbuch in die Hand und sucht verzweifelt nach einer Idee, wie es nun weitergehen soll. Klar, man gräbt, buddelt, planiert Zug um Zug, was die Roboter hergeben.... Und dann? Man sollte eine Agrarkuppel bauen, aber wie? Panisch sieht man zu, wie die Kolonisationsgemeinde dezimiert wird, und wie sich die Motivation dem Nullpunkt nähert. Das macht die Sache sehr realistisch, weil die eigene Motivation in gleichem Maße zu sinken beginnt.
Du mußt etwas falsch machen, sagt man sich, und studiert das Handbuch. Nach langem Herumprobieren findet man heraus, wie etwas zu bauen ist.
Leider muß man aber sehr schnell feststellen, daß die Gebäudebezeichnungen im Handbuch nicht oder nur teilweise mit denen im Programm übereinstimmen, und da entsprechende Abbildungen fehlen, bleibt einem nichts anderes übrig, als die Hilfe-Texte zu quälen.
AI, das ist die letzte Chance. Was findet man? Blablabla! Nicht ein einziger vernünftiger Abschnitt über die Spielsteuerung. Man gibt jedoch nicht auf. Die Rohstofffrage wird gelöst, Minen und Fabriken gebaut und dann? Wie lege ich die Produktion fest? Wo kriege ich einen Laster her? Es mag ja sein, daß Outpost an sich ein hervorragendes Spiel ist, aber mit dem, was Sierra da »Handbuch« nennt, muß man entweder sehr hartnäckig sein, oder einfach zuviel Zeit haben, um auszuprobieren. **(Matthias Fingerhuth, Düsseldorf)**


Jammer über Outpost

Die Outpost-Problematik hatten wir bereits in Ausgabe 9/94 ausführlich analysiert. Dort hat Jörg Langer auch einen Strategie-Guide veröffentlicht, der über die ersten Schwierigkeiten hinweghelfen sollte. Weitere Briefe von mehr oder weniger begeisterten Käufern des Programms, bei dem in letzter Minute diverse Features rausgeworfen wurden, folgen im Anschluß an diese »Mail Box«.

MHz alleine genügt nicht

An Eurer Zeitschrift gibt es eigentlich nicht viel auszusetzen. Dennoch denke ich, daß man sie noch verbessern könnte. Meine Kritik bezieht sich auf den Wertungskasten: Insbesondere die Empfehlungen des Computers, ab welchem das Spiel



erst anfangen soll, Spaß zu machen, finde ich reichlich unglücklich geraten. Ihr selber wißt, daß der 486er der Firma XYZ und der von Firma ABC, obwohl sie den gleichen Chip mit der gleichen MHz-Zahl besitzen, nicht unbedingt die gleiche Leistung bringen müssen. Es soll sogar Computerzeitschriften geben, die das anhand von zahlreichen Tests Monat für Monat beweisen. Außerdem sei Ihr es doch, die uns Lesern monatlich sagen, daß die Leistungsfähigkeit eines Rechner auch von einer schnellen Grafikkarte, Festplatte, Speichergröße oder der Dummheit des Benutzers abhängt. Aus diesem Grunde halte ich solche Empfehlungen wie »486er (min. 33 MHz)« für ziemlich schwammig. **(Karsten Schroeder, Wuppertal)**

Stimmt, diese Hardware-Empfehlungen haben immer einen leichten »Pi-mal-Daumen«-Charakter. Ich sehe aber keine Alternativen. Schließlich können wir kaum bei jedem Test seitenlange Tabellen mit Benchmarks bringen, in denen die Performance eines Spiels mit den verschiedensten Konfigurationen dokumentiert wird. Die Rechnerempfehlung ist eine grobe Richtungsangabe; wer eine schnelle bzw. langsame Grafikkarte hat, kann deren Auswirkungen auf die Geschwindigkeit sicher selber einschätzen.

Alle meine Preistreiber

Daß in letzter Zeit einige Spielproduzenten dicht machen mußten, liegt wahrscheinlich nicht primär an den bösen Raubkopierern, sondern eher an schlechtem Management. Überzogene Preise, nervende Kopierschutz-Mechanismen und Bugs ohne Ende tragen ihren Teil dazu bei.
Aufregen könnte man sich auch über Marketing-Strategen wie Uwe Fürstenberg, mit dem Ihr Euch in der Ausgabe 5/94 auseinandergesetzt habt. 160 Mark will er für ein CD-ROM-Spiel haben, bei welchem er erstens Produktionskosten spart und zweitens kaum mit Raubkopierern rechnen muß. Die Preiserhöhung auf 180 Mark wird er womöglich mit der 16-Bit-Sound-unterstützung rechtfertigen, 200 Mark kosten dann Microprose-Spiele wegen der True-Color-Grafik. **(L. Frank, Hannover)**

Ganz so schlimm wird's schon nicht mit den Preisen werden, aber Deinen Ärger kann ich gut verstehen. Vor allem die Renaissance der Key Disk als menschenverachtender Brutalo-Kopierschutz hat uns in letzter Zeit einige Nerven gekostet (Kick Off 3, Planet Football, etc.)

Der Index füllt sich

Vor ein paar Wochen hörte ich von einem Software-Händler, daß Doom indiziert worden ist. Da ich mir das Spiel erst vor kurzem gekauft habe, interessierte mich diese Meldung natürlich. Als ich mir Eure neueste Ausgabe besorgte, suchte ich als erstes nach einem Artikel, der die näheren Umstände dieses Verbots beschreibt. Warum wurde mit der Indizierung so lange gewartet, bis jeder (der es wollte) sich das Spiel gekauft hat? **(Dänin Schäbler, Taunusstein)**

Korrekt, Doom wurde vor ein paar Monaten von der »Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften« indiziert. Das Spiel ist dadurch nicht generell verboten, aber es darf Jugendlichen nicht mehr zugänglich gemacht werden. Daß solche Indizierungen immer ein Weilchen dauern, liegt an den diversen Behördeninstanzen, die vor einer solchen Entscheidung durchlaufen werden müssen.

BAP, nicht zu knapp

Hallo Heinrich Lenhardt! Das ist jetzt der 2. Entwurf meines Leserbriefes. In meiner Wut über den Verriß der Kölner Kultband BAP, hatte ich etwas zu sehr unter die Gürtellinie gezielt. Ich kann es kaum verstehen, wie man derart unfair mit so sympathischen Musikern umgehen kann. Wahrscheinlich hast Du die Band noch nie live erlebt oder Du verstehst die Texte in Kölner Mundart nicht. Von Rock'n Roll hast Du auch nichts begriffen. Sei also in Zukunft etwas vorsichtiger mit Themen, die zwei Zentimeter außerhalb Deiner PC-Scheuklappen liegen und z.B. etwas mit Menschen zu tun haben. In einem Punkt muß ich Dir zustimmen: Das CD-ROM von BAP bietet wirklich nicht viel fürs Geld. Obwohl ich ein Fan der ersten Stunde bin, habe ich mir das Teil nur beim Händler vorführen lassen und nicht mitgenommen. **(M. Schäfer, Braunschweig)**

Von Rock'n Roll habe ich immerhin genug kapiert, um die jüngsten BAP-Kompositionen als müdes Gedudel zu empfinden. Mein Entsetzen rührt gerade daher, weil mir die Band vor einigen Jahren wesentlich besser gefallen hat. Aber solche Geschmacksfragen möge man nicht überbewerten.

Na also: »Journalistische Pflicht«!

Bei Euren kritischen Soft- und Hardwaretests ist mir schon öfter die Frage gekommen, wie die verantwortlichen Firmen auf Eure teilweise sehr harte und zynische Art, das Produkt auseinander zu nehmen, reagieren. Mir persönlich gefällt das sehr gut; wenn ein Produkt nichts taugt, muß das auch klipp und klar gesagt werden. Schließlich soll mit solchen Programmen dem Käufer auf schändliche Art und Weise das Geld aus der Tasche gezogen werden. Auf diese Dinge hinzuweisen, mitunter auch mit schärferen Mitteln, ist meiner Ansicht nach sogar journalistische Pflicht.
Ich kann Euch also nur ermuntern, Euren Stil so weiter zu behalten wie bisher. Wer positiven Hurra-Journalismus haben will, soll sich ein Konkurrenzprodukt kaufen. Aber dann nicht wundern, wenn er 120 Mark für ein Spiel mit großem Namen ausgibt, das in den entsprechenden Magazinen hochgelobt wird, der Spielspaß aber gegen Null strebt.

(Peter Fischer, Kassel)

Danke für den Rückenwind. Der Hysteriegrad schwankt erheblich von Hersteller zu Hersteller, wobei das meiste Tamtam gar nicht mal um die richtigen Verrisse gemacht wird. Kommt bei uns eine gepflegte Wertung im 60er-Bereich raus und der Publisher hat anderweitig was Nettes über 80 geerntet, gibt es schon mal sehr erheiternde Anrufe.

Out-POST

Leserbriefe-Special ### Leserbriefe-Special ### Leserbriefe-Special

Im »Streitgespräch« der letzten Ausgabe baten wir Sie um Ihre Meinung zur Veröffentlichung von Outpost. Die ersten Reaktionen sind voller Saft und Kraft.

In PC Player 9/94 bestritt Outpost-Entwicklungsleiter Bruce Balfour in unserem Streitgespräch vehement, daß sein Programm verfrüht auf den Markt geworfen worden sei. Viele unserer Leser sind anderer Meinung und haben schriftlich ihrer Enttäuschung Luft gemacht. Die Auswahl der nachfolgenden Briefe ist repräsentativ: Bislang erreichte uns keine einzige Zuschrift, die sich hinter Bruce Balfour gestellt hätte.
Wir weisen an dieser Stelle nochmals darauf hin, daß Sie bei Nichtgefallen Ihr Outpost-Original umtauschen bzw. bei Erscheinen des Upgrades dieses kostenlos erwerben können. Nähere Informationen erhalten Sie bei Sierra, Coktel Vision oder Bomico (siehe »Hotlines«). **(la)**



Outpost hat viele unserer Leser enttäuscht

Eingeschlafene Rebellenkolonie

Wenn ich könnte, würde ich Outpost auf einen möglichst weit entfernten Planeten schießen. Auf der Verpackung werden Features aufgelistet, die im fertigen Spiel nicht enthalten sind. Das einzige Musikstück, das während des Spiels zu hören ist, ist die verkorkste Intro-Melodie. Vielleicht hätte Sierra das Spiel nicht so realistisch wie möglich, sondern so abwechslungsreich wie möglich gestalten sollen. Mir wäre selbst ein »großes grünes Weltraummonster« auf alle Fälle lieber gewesen, als eine eingeschlafene Rebellenkolonie. **(Christian Schutsch)**

Wischiwaschi

Ich danke Euch für das Interview mit Bruce Balfour, Ihr habt die richtigen Fragen gestellt. Seine Antworten sind jedoch reines Marketing-Wischiwaschi, an das er hoffentlich selbst nicht glaubt. Man kann kein unfertiges, mit Fehlern gespicktes und abgespecktes Programm zu Gold reden. Es wäre besser für Sierra, offen einzugestehen, daß bei Outpost ganz schlimme Fehler passiert sind. **(Reinhard Janz, Schönau)**

Nicht ausgereift

Ich bin Eurer Meinung: Outpost ist nicht völlig ausgereift. Auch mir fehlen der Handel und die Verständigung mit der Rebellenkolonie. Für den hohen Preis der CD hätte ich nicht erwartet, daß ich so betrogen werde. So wird im Handbuch darauf hingewiesen, daß man Outpost komplett von CD spielen kann. Davon scheint das Programm selber nie etwas gehört zu haben. **(Chrstian Lewin, Neumünster)**

Zurückgegeben

Outpost wird zur Zeit mit deutscher Verpackung und Anleitung geliefert. Von außen ist nicht zu erkennen, daß die CD in der englischen Version beiliegt. Ist das nicht grobe Kundentäuschung? Mein Outpost habe ich mittlerweile zurückgegeben. **(Heiko Opitz, Aschaffenburg)**

Beta-Version

»Ausgereift und hochklassig« nennt Bruce Balfour sein über alles gelobtes Programm. Und sowas schimpft sich Spieledesigner – denkt dieser Herr denn gar nicht an seine Kundschaft? Ein halbfertiges Spiel mit einem unvollständigen Handbuch zu verkaufen, ist meiner Meinung nach ein absolutes Armutszeugnis. Schade um die Spielidee, aber für das Geld kann und sollte man doch mehr erwarten, als eine unausgegorene Beta-Version. **(Christoph Contreras, Bad Homburg)**

Frech

Als Strategiespiel-Fan bin ich nicht leicht aus der Ruhe zu bringen. Aber die Äußerungen von Bruce Balfour sind so frech, daß ich den zweiten Leserbrief meines Lebens schreiben muß. Wer diese spielbare Demo noch zu verteidigen wagt, muß seine Kunden wirklich für sehr dumm halten. Ich werde zwar wohl auch in Zukunft noch Sierra-Spiele kaufen, aber erst nach ausführlichen Tests in den entsprechenden Zeitschriften. **(Ulrich Vos, Aachen)**

Viel zu positiv

Meiner Meinung nach war Euer Beitrag zum Thema Outpost noch viel zu positiv. Was hier vorliegt, ist doch die bloße Täuschung des Kunden. Trucks, die nirgendwo fahren, auf Straßen, die es nicht gibt. Erst durch Euren Bericht wurde ich auf die Hotkeys aufmerksam – im spartanischen Handbuch werden sie nicht verraten. **(Jörg Gackstatter, Wilhelmshaven)**



Sie werden **nichts** verstehen.

(Es sei denn, Sie sind Programmierer...)



Die neueste Ausgabe der „toolbox" ist da! Die Fachzeitschrift nur für Programmierer und solche, die es werden wollen, bringt wieder jede Menge „listenreiche" Themen: Delphi, das neue Pascal – Deutsches dBase mit Objekten – Software-Design – Multimedia – MIDI-Schnittstelle für Windows-Programmierer – Über 30 Seiten Tips & Tricks zu Excel, VC++, Turbo Pascal – Extra-Diskette: Stromspar-Makro für Excel, TrueType Manager für Windows, DOS-Statuszeile ... und vieles mehr sofort einsetzbar auf Diskette!

Die neue „toolbox" 5/94 jetzt im Handel!

IN DER MACHE

◆ GUTE FAHRT

Der Erwerb des **Führerscheins** gehört zu den schweißtreibendsten Essentials im Leben eines jungen Menschen. Kann der PC bei der Prüfungsvorbereitung helfen? Unsere Crash Test Dummies vergleichen aktuelle Programme.

◆ GUTEN FLUG

Weihnachten kann kommen: Bei der Herbst-Ausgabe der **ECTS-Show** in London lassen sich die großen Publisher tief in die Neuheitenliste gucken. Der ausführliche Messebericht im nächsten Heft liefert Trends, Tendenzen und Wunschzettel-Inspirationen.

◆ GUT IN SCHUSS

Die Shareware-Päpste von Epic Megagames drängen auf den Profimarkt. Die Verkaufsversion ihres neuen Actionspiels **Jazz Jackrabbit** kann sich wirklich sehen lassen. Wir testen das witzige Ballerspiel mit dem rabiaten Rammler.



WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 11/94

Jedes Megabyte ein Genuß: Das neue CD-ROM von PC Player plus

PC PLAYER plus CD-ROM

▶ DARF'S EIN BISSCHEN ROM SEIN?

Auch nächsten Monat haben Sie wieder die Wahl zwischen PC Player »normal« (kostet 7 Mark) und PC Player plus (für 19,50 Mark). Das »plus« bedeutet, daß ein leibhaftiges **CD-ROM** auf dem Titelbild klebt. Boris Schneider, unser CD-Brenner vom Dienst, schaufelt schon wieder hunderte von Megabytes zusammen. Freuen Sie sich auf neueste Demos, Videos, Utilities, Patches und so manche Überraschung.

▶ KOLONIEN-KULT

Microprose tippt noch die Anleitung ab, doch ansonsten ist das neue Strategiespiel **Colonization** so gut wie fertig. Schippern Sie ausgebildete Bürger in die neue Welt und arrangieren Sie sich mit Ureinwohnern und anderen Kolonialmächten. Die Erwartungen sind hoch: Schließlich handelt es sich bei dieser Simulation der Entdeckung Amerikas um das neueste Werk von Sid »Civilization« Meier. Neben dem ausführlichen Test von Colonization rechnen wie außerdem mit der verspäteten Panzer-Simulation **Armoured Fist**. Diesen Monat hatte uns Novalogic leider vertrösten müssen, weil die Grafik noch verbessert werden sollte.



Willkommen in der neuen Welt: Microprose veröffentlicht »Colonization«

PC PLAYER 11/94 erscheint am 12. Oktober

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

DAS 3DO EIN STINKEFISCH?

Angeblich gibt es Krach zwischen 3DO und Electronic Arts, den beiden vor kurzem noch durch den gemeinsamen »Vater« Trip Hawkins verbundenen Firmen. Grund ist eine Anzeige von Electronic Arts England, die für heiße 3DO-Spiele mit einem kalten Fisch wirbt. Die »Moist Mullet(tm)« (eine »feuchte Meeräsche« meint unser Wörterbuch...) sei das optimale Zubehör für jedes 3DO, damit sich die Spieler durch Reiben des Fisches an der Stirn abkühlen können. Der britische Humor macht 3DO deswegen Sorgen, weil die Anzeige ausgerechnet in »The Edge« geschaltet wurde, einem Blatt, das weltweit hauptsächlich Programmierer lesen. Die assoziieren jetzt angeblich das 3DO mit einem ausgenommenen, stinkenden Fisch. Keine gute Publicity, wenn Sony, Sega und Nintendo in den nächsten Monaten das 3DO mit neuen Maschinen vom Markt fegen wollen.

Ein toter Fisch wirbt in England für 3DO-Spiele

SCHLAGER FÜR TIPPER

Auch das noch: In den USA steht die neue Tournee von Tony Bennet ganz im Zeichen von WordPerfect. In Deutschland müßte man zum Vergleich wohl Udo Jürgens auf Tour schicken. WordPerfect sponsort nicht nur ein paar Plakate und Tickets; Bennet gibt in Computerzeitschriften Interviews und empfiehlt die Produkte der WordPerfect-Mainstreet-Serie. Die Softwarefirma verteilt Tickets an Großeinkäufer und läßt bei Softwarehändlern Freikarten verlosen. Nichts gegen harmlose Schlager - aber würden Sie Programme kaufen, die Ihnen Howard Carpendale oder die Flippers ans Herz legen?

PANNE DES MONATS

Es hätte so schön werden sollen: Microsoft bietet mit »Complete Baseball« in den USA ein CD-ROM an, das alle Spielergebnisse der letzten Jahrzehnte enthält. Und damit das ROM morgen nicht veraltet ist (in den USA findet fast täglich ein Spiel statt), gibt es einen Online-Service: Das Programm wählt sich in den Microsoft-Rechner an und bringt die Daten auf den allerneuesten Stand. Das Ganze war als Modellversuch für weitere Online-Dienste geplant.

Doch kaum hat Microsoft das System eingeschaltet, legt ein Streik der Baseball-Spieler die gesamte Liga lahm. Jetzt gibt es statt neuen Ergebnissen tägliche Streik-Updates per Modem. Für lasche 1,25 Dollar (etwa zwei Mark) pro Tag...

FREE THE EDITORS!

Während »Doom« in Deutschland durch Indizierung aus Mailboxen und Händlerregalen verschwunden ist, geht der Doom-Boom in den USA ungehindert weiter. Mit Leveleditoren werden immer neue Schießereien zusammengestellt; in manchen Mailboxen sammeln sich am Tag mehrere Megabyte neue Doom-Dateien.

Der bisherige Höhepunkt: Die an sich seriösen Zeitschriften »PC Magazine«, »Windows Sources« und »Computer Shopper« des Ziff-Verlages haben einen eigenen Doom-Level herausgegeben, der angeblich eine akkurate Nachbildung des eigenen Bürogebäudes auf der Park Avenue in New York sein soll. Die echten Redakteure wurden durch böse Mutanten ersetzt, die der Spieler in bester Doom-Manier niederballern soll. Bevor jetzt jemand einen PC Player-Level erwartet: Unsere Büros sind ziemlich klein und wegen der deutschen Gesetzgebung wollen wir lieber kein Anbieter in Sachen Doom werden...

PIZZA PER E-MAIL

Die US-Abteilung von »Pizza Hut« eröffnete im Internet den »Pizza Net WWW-Server«. In einem Modellversuch können alle hungrigen Mäuler in Santa Cruz, Californien ihre Pizza per E-Mail bestellen. Ausgeliefert wird per Auto innerhalb von 30 Minuten. Wenn der Service Erfolg hat, wird er auf die ganzen USA ausgeweitet.

KOPIERSCHUTZ? NEIN DANKE!

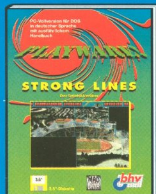
Accolade wollte uns allen einen Gefallen tun, und entfernte auf der CD-ROM Version von »Star Control II« den Kopierschutz. Anscheinend war aber der Source-Code verloren gegangen, denn wer sich das Startprogramm ansieht, findet seltsame »Cracked by...«-Meldungen. Schön, das Accolade wahre »Fachleute« noch würdigt. Ob auch brav Lizenzgebühren an die Knacker gezahlt werden, haben wir dann aber doch nicht gefragt... **(bs)**

```
LIST    17  13%        13-04-94 11:34 • G:\STARCON\STARCON2\MELEE.COM
 MELEE.EXE      Star Control II crack by Russ Mellon.   STARCON.EXE  STARCON2.EXE
Hacked from the crack made by Law & Order Party so
it will work on either STARCON2.EXE, or MELEE.EXE.
$!!!!ERROR fixing STARCON2.EXE!!!!
Could not confirm that the fix will work.
No changes to STARCON2.EXE have been made.
$ERROR running sub-program.
$ERROR opening STARCON2.EXE.
$ERROR in command-line arguments.
$STARCON2.EXE successfully fixed.
```

Das ist keine Raubkopie: Accolade ließ an die CD-ROM-Version von Star Control II ominöse »Profis« ran

...heute schon gespielt?

bhv



Geschick und Taktik sind gefragt!

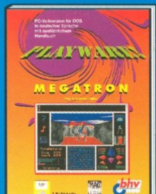
Mit Sound-Blaster-Unterstützung

Der Spieleklassiker Quix aus den Anfängen der Video-Games kommt mit STRONG LINES zu neuen Ehren. STRONG LINES tritt natürlich in einem völlig neuen Outfit auf und ist mit einer schönen Grafik und Soundblaster-Unterstützung heutigen Maßstäben angepaßt. Ihre Aufgabe ist es, einen bestimmten Prozentsatz des Spielfeldes mit Linien einzugrenzen. Da Sie hierbei natürlich von mehreren Gegnern behindert werden, sind vor allem Geschick und Taktik gefragt.

ISBN 3-89360-484-7

STRONG LINES

PCVollversion für DOS in deutscher Sprache mit ausführlichem Handbuch, incl. 3,5" Diskette **DM 24,80**
unverbindliche Preisempfehlung



High-noon im Labyrinth

Wir schreiben das Jahr 3015. Sie sind Commander einer Eliteeinheit von Megatron-Kampfrobotern auf dem Planeten Altar-4. Ihre Aufgabe ist es, in das sogenannte Labyrinth des Kampfes einzudringen, Ihren Gegner zu jagen und unschädlich zu machen. PC-Vollversion für DOS in deutscher Sprache mit ausführlichem Handbuch.

ISBN 3-89360-488-X

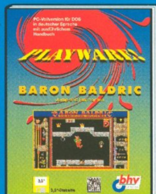
MEGATRON

Taktik u. Geschick

incl. 3,5" Diskette
unverb. Preisempf. DM **24,80**

Dieses 2-Personen Spiel kann auch alleine gespielt werden, wobei der Computer dann den Part des Gegners übernimmt.

bhv Software und Bücher erhalten Sie im Buch- und Fachhandel, sowie in gut sortierten Warenhäusern und Verbrauchermärkten.



Jump and Run for fun

Als letzter Erbe von Schloß Pedabouche hat der Held der Geschichte, Baron Baldric, dieselben Probleme wie alle anderen Erben in den letzten 200 Jahren. Er ist zwar von adliger Herkunft, dafür aber mittellos. Jetzt hat Baldric den lange verschollen geglaubten magischen Krückstock von Lazarus gefunden und kann endlich die Suche nach seinem Erbe beginnen.

ISBN 3-89360-487-1

BARON BALDRIC

Tolle Grafik Klasse Sound

PVC-Vollversion für DOS in deutscher Sprache mit ausführlichem Handbuch.

incl. 3,5" Diskette DM **24,80**
unverbindliche Preisempfehlung



ISBN 3-89360-479-0

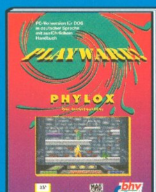
PUZZLE - Farbenprächtiges Puzzlespiel

Tolle Farben, Tolle Grafik

PUZZLE ist eine farbenprächtige Computerumsetzung der beliebten Denk- bzw. Geduldspiele und Freunden dieser Art von Spielen nur zu empfehlen. Sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene "Puzzler" werden an diesem Spiel ihre helle Freude haben. Die vielen Einstellungsmöglichkeiten in bezug auf die Spielstärke garantieren, daß das Spiel nicht langweilig wird.

incl. 3,5" Diskette DM **24,80**
unverbindliche Preisempfehlung

PVC-Vollversion für DOS in deutscher Sprache mit ausführlichem Handbuch.



ISBN 3-89360-489-8

PHYLOX - Der Insektenkiller

Spannung Dramatik

Skrupellose Wissenschaftler haben genetisch mutierte Insekten freigelassen. Der Anführer der Insekten nennt sich PHYLOX und hat eine Unterwelt erschaffen, in der er noch mehr Mutanten kopieren will, um die Welt zu beherrschen. Seine Festung besteht aus einem Netz von Tunneln und Höhlen. Sie wurden ausgewählt, um PHYLOX und seine Mikroben zu zerstören.

incl. 3,5" Diskette DM **24,80**
unverbindliche Preisempfehlung

PVC-Vollversion für DOS in deutscher Sprache mit ausführlichem Handbuch.

Freaks, Fans, Computer-Spieler - und alle, die es werden wollen!

Aufgepaßt! Jetzt knallt´s durch, jetzt gibt´s Spannung, jetzt gibt´s ein Super-Krimi-Spiel vom bhv Verlag:



ISBN 3-89360-478-2

INSPEKTOR ZEBOK

• Intelligent • Anspruchsvoll • Gewaltfrei

Für alle Computerspieler und Multimediafreunde präsentiert der bhv Verlag einen über dreistündigen - eigens für ein neues Detektivspiel produzierten - interactiven Action-Film, der vollkommen neue Maßstäbe setzt. Die neueste Multi-Media-Software "INSPEKTOR ZEBOK" setzt neue Standards bei multimedialen Spielen und bricht alle Rekorde!

Unglaublich: Es ist als ob man sich mitten in einem Spielfilm befindet, denn der Spieler schlüpft in die Rolle des Inspektors.

Unglaublich: Auf eine Tastatur kann der Spieler verzichten. Textein- oder ausgabe gibt es nicht. Der Spieler erlebt die Handlung in Videoclips auf dem Bildschirm seines PC.

Unglaublich: Per Mausklick veranlaßt der Spieler beispielsweise den Inspektor Zebok das Telefon abzuheben. Entscheidet sich der Spieler dafür, erscheint ein entsprechender Videoclip. Nimmt er den Hörer nicht ab, gehts mit einem anderen Videofilm weiter. Ein entsprechender Lösungshinweis kommt dann erst bei einem späteren Telefonat.

Das Spiel der Superlative

Programm-Highlights:

- mehrere CD ROM mit 3 1/2 Stunden interaktivem Spielfilm
- Stereo-Sound: Sprachausgabe und Filmmusik
- Durchgängig mausgesteuerte Oberfläche.

Der Spieler muß ständig entscheiden, zu welcher Aktion er Inspektor Zebok veranlaßt. Dazu gehört auch, daß er die Spurensicherung ruft oder Unterstützung anfordert. INSPEKTOR ZEBOK - ein Spiel der neuesten Generation.

Absolut gewaltfrei

139,- DM
unverbindliche Preisempfehlung



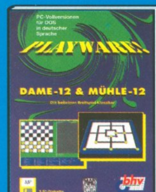
LOGIC Kniffliges Zahlenrätsel

Denken, Tüfteln, Knobeln

Logic ist ein Denk- und Knobelspiel. Ihre Aufgabe besteht darin, ein vorgegebenes Zahlenbild zu reproduzieren. Ganz so einfach, wie es sich anhört, ist es bei weitem nicht, denn das vorgegebene Zahlenbild muß nach einem bestimmten Schema angelegt werden. Die ersten Levels sind einfach gehalten, so daß jeder leicht den Einstieg schafft. Nach einigen Runden wird der Schwierigkeitsgrad langsam gesteigert. LOGIC: 160 Level für viel Tüftelspaß.

PVC-Vollversion für DOS in deutscher Sprache mit ausführlichem Handbuch.

incl. 3,5" Diskette DM **24,80**
unverbindliche Preisempfehlung
ISBN 3-89360-485-5



ISBN 3-89360-480-4

PVC-Vollversion für DOS in deutscher Sprache
incl. 3,5" Diskette DM **24,80**
unverbindliche Preisempfehlung

DAME-12 & MÜHLE-12

Beliebt, wie eh und je!

DAME-12 und MÜHLE-12 sind Computerumsetzungen der beliebten Brettspiele. Neben den klassischen Regeln von Mühle und Dame können bei DAME-12 und MÜHLE-12 auch exotische Regeln eingestellt werden, die insgesamt mehr als 500 (!) Spielvarianten zulassen. Sie können zu zweit gegeneinander, aber auch alleine gegen den Computer spielen. Dessen Spielstärke ist einstellbar, was nicht nur die Anzahl der vorausberechneten Züge, sondern auch die Strategie des Computers betrifft, so daß sowohl Anfänger als auch Könner einen ihrer Spielstärke entsprechenden Gegner vorfinden. Beide Programme verfügen über eine optionale dreidimensionale Darstellung und über eine Protokollfunktion, die die aktuelle Partie auf einem angeschlossenen Drucker ausgibt.

OXYD EXTRA - Tüftel- & Denkspiel

Fürchterliches hat sich in der Welt Ihres Rechners zugetragen: Über Nacht haben sich die lebenswichtigen Oxyd-Steine geschlossen. Ohne die sauerstoffspendenden Oxyd-Steine ist die Existenz dieser einzigartigen Welt aus Bits und Bytes bedroht. Nur durch eine riskante Expedition in die geheimnisvollen Landschaften können Sie die Oxyd-Steine wieder öffnen, um diese wunderbare Welt vor dem Untergang zu bewahren. PC-Vollversion für DOS mit deutschem Handbuch.

Geheimnisvoll

incl. 3,5" Diskette DM **24,80**
unverbindliche Preisempf.



ISBN 3-89360-452-9

Unsere Distributoren
Österreich: Christian Konrad GmbH, Herrgottschnitzergasse 8, 2344 Maria Enzersdorf, Tel. 0 22 36 / 2 73 71, Fax 0 22 36 / 2 73 72
Schweiz: Schweizer Buchzentrum, Haegendorf, CH-4601 Olten
Senn Multimedia AG, Stampfenbachstraße 152, Tel. 0041 / 3 50 13 73, Fax 0041 / 13 50 13 77

BESTELLCOUPON

Bitte schicken Sie mir: zuzügl. einer Versandkostenpauschale von DM 5,- (entfällt ab einem Bestellwert von DM 50,-)

________ ISBN 3-89360-☐☐☐-☐
________ ISBN 3-89360-☐☐☐-☐
________ ISBN 3-89360-☐☐☐-☐

Ich zahle : ☐ per Nachnahme ☐ per beil. Verrechnungsscheck

Name:

Straße:

PLZ/Ort:

PCP 10/94

bhv Verlags GmbH, Postf. 30 01 62, 41342 Korschenbroich
Tel. 0 21 82 / 851 - 01, Fax 0 21 82 / 851 - 101

DreamWeb



~~Sonntag, 9.~~

Montag, 9. April

Die Uhr läuft immer weiter. 

Sie ~~sagt~~ sagt mir nicht, wie spät es ist.

Der Weihnachtsmann hat mir eine Pistole gegeben.

Sende die Kinder des Krieges aus.



Ich bin letzte Nacht gestorben



Die sieben Schläfer sind erwacht!

Ihre Träume verfolgen Dich bis in den Tod.

Ein Spiel, für das man sterben könnte!

FÜR PC UND PC-CD-ROM
COMMODORE AMIGA (ALLE MODELLE)
A1200 ERWEITERTE VERSION
Mit deutscher Sprachausgabe (nur CD-ROM) und deutachem Bildschirmtext.

CREATIVE REALITY

BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

empire® INTERACTIVE

Bomico Gmbh, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach. Telefon: 0 6107-930-100 Fax Vertrieb: 0 6107-930-150